

**ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK
DRAMATIK PADA FILM DRAMA *WHIPLASH***

TUGAS AKHIR SKRIPSI



**OLEH
NANANG PRASETYO
NIM 12148150**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK DRAMATIK PADA FILM DRAMA *WHIPLASH*

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Televisi dan Film

Jurusan Seni Media Rekam



**OLEH
NANANG PRASETYO
NIM 12148150**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK DRAMATIK PADA FILM DRAMA *WHIPLASH*

Oleh

NANANG PRASETYO

NIM. 12148150

Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji
pada tanggal, 19 Agustus 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn

Penguji Bidang : Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn

Pembimbing : I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng

Skripsi ini telah diterima sebagai
salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)
pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, 30 Agustus 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanang Prasetyo

Nim : 12148150

menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir (Skripsi/Karya) berjudul:

**ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK DRAMATIK PADA
FILM DRAMA *WHIPLASH***

adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasi secara *online* dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 30 Agustus 2019

Yang menyatakan,



Nanang Prasetyo

NIM. 12148150

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk Institut Seni Indonesia Surakarta khususnya
program studi Televisi dan Film



MOTTO

“Pengalaman adalah guru yang baik, tapi guru yang baik belum tentu berpengalaman”

(Mas Pras, 2019)



ABSTRAK

ANALISIS *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK DRAMATIK PADA FILM DRAMA *WHIPLASH* (Nanang Prasetyo, 2019, 114 halaman). Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Penelitian ini membahas mengenai dramatik pada film drama *Whiplash* dengan menggunakan analisis *sound design*, struktur dramatik, dan unsur dramatik. Film drama *Whiplash* menampilkan kekuatan bunyi musik yang kuat. Suara yang ada dalam film ini mempunyai peran penting untuk membangun tensi kepada penonton, mempengaruhi persepsi yang ditangkap penonton, dan mengukuhkan sisi adegan dramatik film. Rumusan masalah ini difokuskan pada persoalan bagaimana analisis *sound design* sebagai pembentuk dramatik pada film drama musikal *Whiplash*. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, sehingga data diperoleh melalui observasi objek film *Whiplash* dan studi pustaka. Proses analisis yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Analisis data dilakukan dengan identifikasi unsur *speech* atau dialog, musik, dan *sound effect* yang menonjolkan unsur dramatik *suspense*, *curiosity*, konflik maupun *surprise* di dalam film tersebut berdasarkan acuan struktur dramatik, yaitu tahap *exposition*, *inciting-action*, *complication*, *crisis*, *climax*, *resolution*, dan *conclusion*. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat unsur *sound design* bagian *speech* berbentuk *voice over* dan *announcer*. Melalui dialog, adegan dramatik dapat lebih dipahami oleh penonton. Unsur *sound design*, bagian musik terbagi menjadi dua jenis, yaitu ilustrasi musik dan musik realitas. Musik ilustrasi dan musik realitas berperan dalam menentukan *mood* serta tensi dramatik yang terjadi pada tiap-tiap *scene* terpilih. Efek suara terdapat pada keseluruhan *scene*, dan mayoritas bersifat sebagai efek realitas. Peranan efek suara pada film ini sangat dominan, khususnya pada efek realitas yang mampu menimbulkan kesan suasana natural pada film. Berdasarkan hasil analisis, unsur-unsur suara tersebut bergantung pada *mood scene* dan mempengaruhi dramatik penceritaan film *Whiplash*, sehingga tingkat dramatik yang terjadi pada tiap-tiap *scene* dapat berbeda-beda.

Kata Kunci: *sound design*, dramatik, film, drama, *Whiplash*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan anugerah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyusun tugas akhir skripsi ini. Penulis menyadari bahwa kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan, masukan, dan saran selama proses penyusunan skripsi ini dari awal sampai dengan selesai
2. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan dukungan dan kelancaran dalam proses penelitian.
3. Cito Yasuki Rahmad, S.Sn., M.Sn selaku Ketua Penguji yang telah bersedia memberikan masukan, saran dan motivasi dalam proses penelitian.
4. Widhi Nugroho, S.Sn., M.Sn., selaku penguji bidang yang telah bersedia memberikan masukan, saran dan motivasi dalam proses penelitian.
5. Seluruh dosen khususnya dosen Program Studi Televisi dan Film dan staf administrasi Institut Seni Indonesia Surakarta yang telah membantu menyelesaikan seluruh mata kuliah dan ujian hingga persyaratan dapat terpenuhi.

6. Mika Hariyani, S.Pd. selaku Staff Bagian Akademik & Kemahasiswaan FSRD yang telah membantu dalam segala proses administrasi dalam penelitian.
7. Keluarga penulis, Ayah, Ibu, dan Adik-adik serta keluarga yang selalu memberikan do'a, dorongan, dan semangat.
8. Rekan-rekan Televisi dan Film, angkatan 2012 khususnya atas semangat kebersamaan dalam menempuh studi belajar bersama.

Akhir kata penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai evaluasi dan perbaikan penulisan selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, dan semua pihak. Atas apresiasinya terhadap skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih.

Surakarta, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	6
F. Kerangka Pikir	11
1. Genre drama	11
2. Struktur dramatik	13
3. Unsur dramatik	15
4. Struktur fisik film	18
5. Pengertian <i>sound design</i>	20
6. Hubungan <i>sound effect</i> dengan film	25
G. Metode Penelitian	29
1. Jenis penelitian	29
2. Objek penelitian	30
3. Sumber data	30
4. Teknik pengumpulan data	32
5. Analisis data	34
H. Sistematika Penulisan	38
BAB II. FILM DRAMA <i>WHIPLASH</i>	39
A. Sinopsis Film	39
B. Penghargaan Film	40
C. Penata Suara dan Penata Musik	41
D. Proses <i>Sound Design</i> Film	43
E. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik	46

1. <i>Exposition</i>	46
2. <i>Inciting-Action</i>	47
3. <i>Complication</i>	48
4. <i>Crisis</i>	50
5. <i>Climax</i>	51
6. <i>Resolution</i>	52
7. <i>Conclusion</i>	53

BAB III. *SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK DRAMATIK

PADA FILM DRAMA <i>WHIPLASH</i>	54
A. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Exposition</i>	54
B. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Inciting-Action</i>	59
1. <i>Scene</i> 6: Latihan Early Jazz Class.....	59
2. <i>Scene</i> 8: Neiman Mengintip Kelas Fletcher.....	63
3. <i>Scene</i> 10: Fletcher Menyeleksi Siswa di Kelas Musik Jazz	66
C. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Complication</i>	70
1. <i>Scene</i> 12: Neiman Terburu-buru Berangkat ke Kelas Fletcher	70
2. <i>Scene</i> 16: Fletcher Melempar Kursi dan Menampar Neiman.....	74
D. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Crisis</i>	77
E. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Climax</i>	81
1. <i>Scene</i> 43: Neiman Mengalami Kecelakaan.....	81
2. <i>Scene</i> 44: Neiman Berkelahi dengan Fletcher	87
3. <i>Scene</i> 61: Fletcher Menjebak Neiman.....	92
F. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Resolution</i>	98
G. Analisis <i>Sound Design</i> dan Unsur Dramatik Tahap <i>Conclusion</i>	101

BAB IV. PENUTUP	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	108
DAFTAR ACUAN	109
Skripsi	109
Buku dan Jurnal	109
Sumber Internet.....	111
Sumber Film.....	112
Glosarium.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Poster Film <i>Whiplash</i>	5
Gambar 2. DVD Original Film <i>Whiplash</i> beserta <i>Barcodenya</i>	31
Gambar 3. Bagan Alur Pikir Penelitian.....	37
Gambar 4. Seorang anak muda sedang berlatih drum di sebuah studio musik	55
Gambar 5. Petikan dialog antara Neiman dengan sosok laki-laki misterius berkepala gundul	56
Gambar 6. Petikan dialog laki-laki berkepala gundul.....	57
Gambar 7. Petikan dialog Mr.Karmer.....	60
Gambar 8. Petikan dialog dalam kelas	60
Gambar 9. Petikan instruksi Mr. Karmer	61
Gambar 10. Sosok misterius di balik kelas Early Jazz.....	62
Gambar 11. Petikan obrolan dua perempuan di sebuah lorong kelas	63
Gambar 12. Neiman mengintip di balik pintu kelas	64
Gambar 13. Fletcher mengetahui Neiman yang mengintipnya.....	65
Gambar 14. Fletcher tampak memasuki ruang kelas	67
Gambar 15. Potongan dialog yang diucapkan Fletcher	67
Gambar 16. Potongan dialog yang diucapkan Fletcher kepada Neiman.....	68
Gambar 17. Ekspresi Neiman saat dipanggil Fletcher	69
Gambar 18. Neiman terbangun dari tidurnya.....	71
Gambar 19. Neiman memasuki gedung dan menuruni tangga	72
Gambar 20. Neiman berlari dan melihat ruang kelas.....	73
Gambar 21. Potongan dialog antara Fletcher dengan Neiman.....	75
Gambar 22. Fletcher melempar kursi ke arah Neiman	75
Gambar 23. Fletcher menampar dan memarahi Neiman	76
Gambar 24. Petikan dialog yang diucapkan Fletcher	78
Gambar 25. Luapan kemarahan Fletcher	79
Gambar 26. Neiman menelepon dan terdebgar pula <i>voice over</i> aplikasi GPS	83
Gambar 27. Petikan dialog Neiman dengan temannya lewat telpon.....	84
Gambar 28. Neiman mengalami kecelakaan.....	84
Gambar 29. Petikan dialog Neiman dengan sopir truk	85
Gambar 30. Petikan suara instruksi dari <i>announcer</i>	88
Gambar 31. Petikan dialog umpatan antara Fletcher dengan Neiman	89
Gambar 32. Petikan dialog antara Fletcher dengan Neiman.....	89

Gambar 33. Neiman berkelahi dengan Fletcher.....	90
Gambar 34. Petikan dialog Fletcher kepada Neiman.....	93
Gambar 35. Pentikan dialog sambutan Fletcher kepada seluruh penonton di konser musik festival JVC	94
Gambar 36. Petikan dialog pemain <i>contra bass</i>	95
Gambar 37. Petikan dialog yang diucapkan Fletcher.....	96
Gambar 38. Neiman pergi meninggalkan area panggung konser	96
Gambar 39. Petikan isi dialog Neiman dan Fletcher pada saat konser berlangsung	99
Gambar 40. Neiman bermain tanpa partitur, kemudian Fletcher mengancamnya.....	99
Gambar 41. Petikan dialog antara Fletcher dengan Neiman.....	102
Gambar 42. Ekspresi Fletcher yang bangga melihat kehebatan Neiman bermain drum	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Genre Induk Primer dan Sekunder.....	12
Tabel 2. Tahapan Observasi Penelitian	33
Tabel 3. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Exposition</i>	47
Tabel 4. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Inciting-Action</i>	48
Tabel 5. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Complication</i>	49
Tabel 6. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Crisis</i>	50
Tabel 7. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Climax</i>	52
Tabel 8. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Resolution</i>	53
Tabel 9. Identifikasi <i>Scene</i> Berdasarkan Struktur Dramatik <i>Conclusion</i>	53
Tabel 10. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 1	58
Tabel 11. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 6	62
Tabel 12. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 8	67
Tabel 13. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 10	69
Tabel 14. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 12	73
Tabel 15. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 16	77

Tabel 16. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 38	80
Tabel 17. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 43	86
Tabel 18. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 44	91
Tabel 19. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 61	97
Tabel 20. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 63	101
Tabel 21. <i>Sound Effect</i> dan unsur dramatik pada <i>scene</i> 63	104



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film secara umum memiliki dua unsur pokok pembentuk, yaitu unsur naratif dan sinematik. Aspek naratif meliputi plot dan cerita, sedangkan aspek *style* film atau sinematik, meliputi *mise-en-scene* atau berbagai hal di depan kamera, aspek sinematografis, *editing* dan *sound*.¹ Hal ini berarti bahwa film mempunyai suatu kesatuan utuh, saling melengkapi, dan memiliki muatan kompleksitas pada aspek visual, suara, dan narasinya.

Tata suara memainkan peranan sangat penting dan saling bertautan. Elemen tata suara dalam sebuah film sangat beragam, mulai dari dialog, *ambience*, *sound effects*, musik, hingga *voice over*. Melalui unsur-unsur suara tersebut, maka dapat dimengerti pula bahwa bagi seorang *sound designer* atau orang yang memegang tata suara pada sebuah film harus mampu memahami dan menguasai bidang tata suara film. Hal ini karena desain tata kelola suara merupakan salah satu bagian penting dari unsur sinematik pembentuk film selain *mise en scene*, sinematografi, dan editing.² Jenis-jenis suara tersebut menjadi stimulan yang menuntun emosi perasaan penonton.

Menurut sejarah perkembangannya, teknologi suara film dipelopori oleh ide dari ilmuwan berkebangsaan Amerika bernama Thomas Alfa Edison dan Muybrigde, yaitu penyatuan atau *synchronize* dengan menyamakan suara dan

¹ Buckland, Warren. 2003. *The Cognitive Theory of Film*. New York: Cambridge University Press, hlm 15.

² Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 2.

gambar dalam film.³ Suara dalam film terus mengalami perkembangan pesat. Era teknologi modern ini, suara dapat didesain dan diatur untuk mendapatkan hasil maksimal agar sesuai dengan kebutuhan dalam film.

Desain tata suara dalam film secara teknis dapat diidentifikasi dan dipahami sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar yaitu dialog, unsur musik, dan efek suara. Sebelum era film bicara, film bisu tidak sepenuhnya non suara, namun seringkali telah diiringi suara organ, piano, *gramophone*, musisi, efek suara, aktor berbicara langsung, hingga satu orkestra penuh. Setelah era film bicara, teknologi dan teknik suara berkembang sangat pesat. Telinga penonton semakin dimanjakan sejak munculnya era mono, stereo, hingga multi kanal.⁴ Adanya perkembangan teknologi suara juga memudahkan penonton untuk semakin dapat merasakan tiap-tiap adegan dramatik yang terjadi ketika menyaksikan tayangan film.

Aspek desain suara dalam film pada kenyataannya cukup rumit, karena seorang desainer tata suara musik juga harus mempunyai pertimbangan, kepekaan, dan pengetahuan terhadap aspek suara tersebut. Secara mendasar, tingkat kualitas suara juga dipengaruhi oleh material bunyinya. Beberapa elemen pokok suara tersebut dapat diidentifikasi berdasarkan tingkat *loudness*, *pitch*, dan *timbre*. Sineas dapat mengontrol dan memanipulasi ketiga aspek tersebut sesuai kebutuhan serta tuntutan filmnya.⁵

Penelitian ini membahas tentang *sound design* dalam film drama berjudul *Whiplash* karya sutradara Damien Chazelle yang diproduksi pada tahun 2014.

³ Iwan Darmawan. 2017. *Sound Film*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm 1-11.

⁴ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 149.

⁵ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. hlm 157.

Pemahaman mendasar tentang film drama adalah jenis cerita fiksi yang bercerita tentang kehidupan dan perilaku manusia sehari-hari.⁶ Film ini memiliki kisah dramatik yang inspiratif. Menceritakan tentang seorang siswa bernama Andrew Neiman yang sedang menempuh pendidikan sekolah musik bergenre Jazz. Neiman memasuki sebuah sekolah musik bergengsi bernama Shaffer Conservatory untuk mencapai mimpinya menjadi salah satu *drummer* hebat. Dirinya harus berhadapan dengan dosen musiknya di bawah tekanan bimbingan pengajaran yang keras.

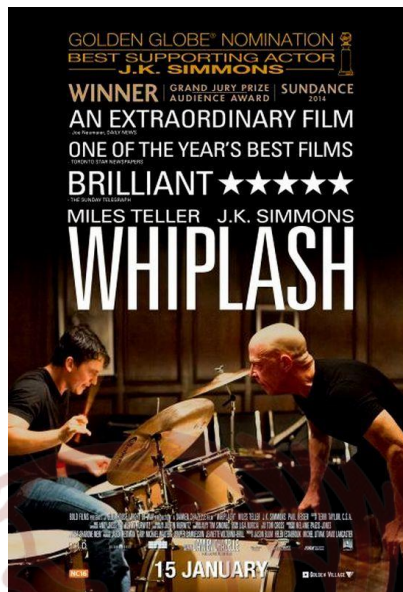
Impian Neiman terinspirasi dari seorang drummer hebat idolanya yang bernama Buddy Rich yang mendapat julukan *The World's Greatest Drummer* karena teknik, gaya, kekuatan, dan kecepatan musikalnya memainkan drum. Neiman belajar drum pada mentor bernama Terence Fletcher, seorang guru musik yang terkenal perfeksionis dalam mengajar. Fletcher seringkali menggunakan kata-kata kasar, kejam, dan memaki dalam mengajar musik. *Whiplash* adalah film drama yang terangkai dalam adegan dramatik penuh intensitas aksi dan reaksi ketegangan antara karakter Andrew Neiman dengan gurunya, Fletcher.

Unsur suara di dalam film drama *Whiplash* dapat dirasakan timbul tenggelam dan saling mengisi di setiap adegannya, sehingga mempengaruhi tensi emosional filmnya. Terdapat banyak kejadian musikal dalam adegan yang muncul dari bunyi-bunyi instrumen musik. Selain itu terdapat pula *sound effect* penunjang adegan. Unsur suara lainnya adalah adanya dialog dan nyanyian dari aktor yang memerankan film tersebut. Masing-masing sumber suara mempunyai karakter

⁶ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 13.

tersendiri, menyesuaikan adegan yang terjadi. Penataan *sound design* tersebut saling mengisi dan melengkapi tiap aksi ceritanya. *Sound design* adalah penataan atau penyusunan unsur suara dalam film, seperti dialog, *ambience*, *sound effect* (SFX), serta musik. Film *Whiplash* menyajikan *sound design* yang bervariasi sehingga menarik dan penting untuk diteliti.

Alasan mendasar mengenai penting penelitian film drama *Whiplash* ini karena unsur musik dalam film *Whiplash* ini sangat dominan mengisi tiap-tiap peristiwa yang terjadi dan musik di dalam film ini memiliki peran dalam menstimulasi emosional penonton. Selain itu, tata *sound design* pada film *Whiplash* ini sangat rapi, yaitu unsur *sound effect* menjadi pendukung terciptanya realitas pada tiap-tiap situasi kejadian yang dialami tokohnya. Selain itu, antara *sound effect*, musik, dan dialog memiliki keterikatan untuk menciptakan tensi emosional tertentu, misalnya seperti kecemasan, ketakutan, ketegangan, dan mewakili pula perasaan marah yang diungkapkan tokohnya. Penelitian ini difokuskan pada analisis *sound design* yang cukup kompleks dan bervariasi. Kompleksitas *sound design* di dalam film tersebut menimbulkan dan memberikan efek dramatik mendalam kepada penonton, yang meliputi *speech*, musik dan *sound effect*. Film drama *Whiplash* menampilkan kekuatan bunyi musik yang kuat. Suara yang ada dalam film ini mempunyai peran penting untuk membangun tensi kepada penonton, mempengaruhi persepsi yang ditangkap penonton, dan mengukuhkan sisi adegan dramatik film. Hal inilah yang menjadi alasan mendasar untuk meneliti film drama *Whiplash*.



Gambar 1. Poster Film *Whiplash*
(Sumber: <http://sonyclassics.com/whiplash/>)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan penjelasan yang diuraikan pada latar belakang masalah, untuk membatasi wilayah kajian, maka rumusan masalah penelitian ini difokuskan pada persoalan, bagaimana analisis *sound design* sebagai pembentuk dramatik pada film drama *Whiplash* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan analisis *sound design* sebagai pembentuk dramatik pada film drama *Whiplash*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dengan judul *Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik pada Film Drama Whiplash*, diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu

1. Secara teoritis, diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai kajian tekstual tentang unsur suara di dalam sebuah film drama musikal. Unsur tersebut meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* yang saling berkaitan erat dengan unsur visualnya.
2. Secara praktis, diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bahan penunjang bagi penelitian lanjutan yang membahas aspek tekstual suara pada film drama. Sedangkan pada tataran aplikatif, hasil penelitian ini dapat pula dijadikan salah satu sumber referensi bagi praktisi untuk mempelajari unsur *sound design* yang menunjang dramatik dalam sebuah film.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka penting dilakukan, sebagai cara identifikasi data untuk mengetahui dan membedakan letak subjek yang akan diteliti secara teoritis. Tinjauan kepustakaan ini dilakukan dengan menelaah literasi hasil penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan ataupun terdapat pernyataan penunjang pengetahuan tentang *sound design* sebagai pembentuk dramatik pada sebuah film. Tujuan melakukan tinjauan terhadap sumber-sumber kepustakaan penelitian terdahulu berguna untuk mengantisipasi adanya duplikasi dan penelitian tentang

Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik pada Film Drama Whiplash dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan akademis. Sumber-sumber literasi kepustakaan yang berkaitan dengan kajian tentang film drama musikal tersebut di antaranya sebagai berikut.

Skripsi Vinny Alpiani berjudul *Analisis Perbandingan Tata Suara dalam Film: Tata Suara dalam Film Insidious dan The Conjuring yang Bertemakan Horor*, Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016. Penelitian ini mendeskripsikan proses penataan suara dilakukan di tahap *mixing*, yaitu tahap yang menggabungkan narasi rekaman dan ilustrasi musik, yang kemudian dimasukkan ke dalam hasil *editing on line* sesuai dengan petunjuk dan kesatuan yang tertulis dalam naskah editing. Kesenambungan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Penelitian Alpiani merupakan penelitian komparatif yang membandingkan antara dua film yaitu *Insidious* dan *The Conjuring*, sedangkan penelitian film drama *Whiplash* difokuskan pada tata *sound design* dan makna kombinasi unsur konflik, *suspense*, *curiosity*, serta *surprise* yang dibangun antara suara dengan gambarnya sebagai pembentuk dramatik.

Skripsi Dwi Hartanto berjudul *Analisis Fungsi Ilustrasi Musik Dalam Film Java Heat*, Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi ilustrasi musik untuk membangun *mood* ketika menonton film *Java Heat*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, film *Java Heat* lebih banyak

terdapat ilustrasi musik yang stimulatif dari pada sedatif. Analisis ilustrasi musik dalam film ini mempunyai dua proses respon, yaitu merasakan sensasi menyenangkan dan tidak menyenangkan. Ilustrasi musik yang stimulatif lebih banyak ditampilkan dari pada ilustrasi musik yang bersifat sedatif atau musik relaksasi. Karakteristik nada dasar dan bentuk ilustrasi musik pada film *Java Heat* bisa menjadi ilustrasi musik yang stimulatif maupun sedatif, tergantung bagaimana ilustrasi musik dimainkan berdasarkan tempo, dinamika, harmoni, maupun struktur dan bentuknya. Berbagai hal tersebut yang merangsang emosional penonton sehingga membawa *mood* sesuai dengan cerita film. Penelitian Dwi Hartanto cenderung menganalisis peranan musik yang merupakan bagian dari unsur *sound design*. Letak perbedaan yang cukup mencolok adalah pada penelitian film drama *Whiplash* menggeneralisasi seluruh unsur *sound design* sebagai kesatuan yang utuh. Semua unsur *sound design*, seperti *speech*, *musik*, dan *sound effect* dipakai sebagai bahan analisis untuk menemukan kedalaman kesan dramatik pada film drama *Whiplash*.

Skripsi Lutfi Ryan, berjudul *Perancangan Tata Suara Bergaya Klasik dalam Film Pendek Fiksi Prosopagnosia*, Samar, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, 2015. Penelitian ini bertujuan menganalisis perancangan tata suara film tentang *prosopagnosia*, yaitu tentang orang yang tidak mampu mengenali wajah, bahkan wajahnya sendiri, sehingga *audience* merasa tersentuh dan dapat membangun *mood*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembuatan film, suara dan musik ilustrasinya, menjadi sarana pembangkit suasana atau *mood* seseorang dalam menyaksikan

film. Pada film *Samar* masih banyak suara-suara yang tidak diperlukan karena pengambilan suara saat *shooting* tergolong sulit. Perbedaan penelitian Ryan dengan penelitian pada film drama *Whiplash* terletak pada *sound design* sebagai pembentuk dramatik, yang meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* dengan menekankan unsur penunjang seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, serta *surprise*.

Skripsi Eka Wahyu Primadani, berjudul *Gaya Neorealisme dalam Penyutradaraan Film Televisi AKDP (Antar Kota Dalam Provinsi)*, Jurusan Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017, bertujuan untuk menyajikan gaya neo-realisme yang *shot on location*, menggunakan aktor amatir, serta menyajikan adegan dalam *shot* sederhana melalui teknik *deep focus* dan *long take*. Unsur suara dalam adegan ini berisi dialog, atmosfer, dan musik latar. Musik beralunan Dangdut-Banyuwangian tersebut menjadi latar belakang suasana. Levelitas dialog disesuaikan pula pada jarak pemain ke lensa. Semakin jauh jaraknya, semakin kecil *volume* suaranya. Atmosfer juga berperan menjadi pengisi dan penambah dramatik dipadukan dengan musik latar. Perbedaan penelitian tersebut dengan topik yang dikaji dalam penelitian film drama *Whiplash* adalah unsur dramatik. Fokus dalam penelitian Primadani adalah dialog, atmosfer, dan musik latar, sedangkan fokus dalam penelitian film drama 1 *Whiplash* adalah mengungkap peranan *sound design* sebagai pembentuk dramatik. Meliputi analisis *speech*, musik, dan *sound effect* dengan unsur dramatik seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, serta *surprise*.

Skripsi Titisan Pulung Manunggal, berjudul *Fungsi Suara Latar Sebagai Petunjuk Setting Dalam Film A Copy Of My Mind* Jurusan Televisi S1, Fakultas

Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2018. Penelitian ini mengkaji tentang film *A Copy of My Mind* yang dalam pembuatannya tidak menggunakan *music scoring*. Suara latar memegang peranan penting dalam film. Analisis penelitian ini menggunakan 18 *sample shot* dari 377 *shot* dalam film pada adegan yang terkait dengan fungsi suara latar. Berdasarkan hasil penelitian dalam film *A Copy of My Mind*, terdapat suara latar yang sebagian besar dibuat dengan *spot effects* dan diperjelas menggunakan *actually recorded effects*. Fungsi suara latar pada film ini dapat menunjukkan keterangan setting tempat sebanyak 15 *shot*, waktu sebanyak 6 *shot*, dan sosial sebanyak 15 *shot*. Bahkan dengan tidak adanya suara latar dapat mendukung dan memperkuat setting dalam adegan. Akurasi suara yang terdapat pada film ini sangat realis dan sengaja didesain oleh penata suara untuk menggambarkan serealis mungkin Kota Jakarta. Letak perbedaan mengenai unsur suara adalah sangat jelas. Pada penelitian film drama *Whiplash*, suara atau *sound design* yang memuat unsur *speech*, musik, dan efek digunakan untuk mengidentifikasi adegan dramatik.

Skripsi Muhammad Faried berjudul *Unsur Suara Sebagai Pembentuk Soundscape Pada Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2019. Penelitian ini mendeskripsikan pentingnya unsur suara, yakni berupa bahasa bicara, aksen, ilustrasi musik, serta penggunaan efek-efek suaranya di dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peran unsur suara pada beberapa *scene* yang telah dipilih dalam membentuk sebuah *soundscape* (suara lingkungan). Temuan penelitian

Muhammad Faried menyatakan bahwa unsur suara bersifat realitas yang berupa *speech* dan efek berperan aktif memperkuat, membentuk, dan menunjukkan karakter *soundscape* Pulau Sumba melalui elemen *keynote sound*, *sound signals*, dan *soundmark*. Secara ringkas penelitian unsur suara pembentuk *soundscape* yang diungkap Faried tersebut bertujuan untuk menekankan sebuah identitas kultural Sumba. Perbedaannya dengan penelitian pada film drama *Whiplash* adalah peranan *sound design* yang meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* menjadi komponen penting dalam membentuk kesan dramatik, dengan menekankan unsur penunjangnya seperti konflik, *suspense*, *curiosity*, serta *surprise*.

Tinjauan melalui studi pustaka di atas menunjukkan bahwa penelitian dengan judul *Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik pada Film Drama Whiplash*, masih memiliki orisinalitas dibanding dengan hasil-hasil penelitian terdahulu. Melalui identifikasi otentik pada tinjauan kepustakaan tersebut, baik ditinjau dari objek formal maupun material, maka secara esensial penelitian ini dapat dinyatakan bebas dari unsur plagiasi.

F. Kerangka Pikir

1. Genre Drama

Film drama *Whiplash* ini termasuk dalam klasifikasi genre induk primer, dengan genre drama. Ciri khas drama pada film *Whiplash* adalah adanya tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasananya yang memotret kehidupan nyata.

Kemudian terdapat konflik dan pengkisahannya menggugah emosi, dramatik dan mampu menyita perhatian penonton dengan mengangkat isu ketidakadilan, kekerasan, diskriminasi, rasialisme, ketidakharmonisan, masalah kejiwaan, kekuasaan, dan sebagainya.⁷ Menurut penjelasan berikut ini, sumber klasifikasi jenis genre film terbagi ke dalam dua kategori besar yaitu genre induk primer dan sekunder.⁸

Tabel 1. Genre Induk Primer dan Sekunder
(Sumber: Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Hlm 13).

Genre Induk Primer	Genre Induk Sekunder
Aksi	Bencana
Drama	Biografi
Epik Sejarah	Detektif
Fantasi	Film Noir
Fiksi-Ilmiah	Melodrama
Horror	Olahraga
Komedi	Perjalanan
Kriminal dan Gangster	Roman
Musikal	<i>Superhero</i>
Petualangan	Supernatural
Perang	Spionase
Western	<i>Thriller</i>

Film *Whiplash* yang diteliti ini memenuhi unsur-unsur drama tersebut. Hal ini dapat diidentifikasi terutama pada tema ceritanya yang mengangkat kisah tokoh Andrew Neiman dalam prosesnya menuju kesuksesan, namun di tengah perjalanannya dirinya mengalami berbagai rintangan dan konflik selama membangun cita-citanya menjadi pemain drum handal. Neiman menghadapi pelatih drum yang kasar, keras kepala, dan tempramen.

⁷ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 14.

⁸Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. hlm 2.

2. Struktur dramatik

Struktur dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian-bagian yang memuat unsur-unsur plot. Rangkaian ini berstruktur dan saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir.⁹ Secara berurutan, alur pengkisahan cerita pada film drama *Whiplash* ini menggunakan struktur dramatik. Struktur dramatik tersebut terdiri dari *exposition* (eksposisi), *inciting-action*, *complication*, *crisis*, *climax* (klimaks), *resolution* (resolusi), dan *conclusion* (konklusi).¹⁰ Penjelasan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. *Exposition*

Exposition merupakan bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan penjelasan dan keterangan mengenai tokoh-tokoh cerita, masalah-masalah yang sedang dilakoni, tempat, dan waktu ketika cerita berlangsung.

b. *Inciting-action*

Inciting-action merupakan sebuah peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh seorang tokoh yang membangun penanjakan aksi menuju sebuah konflik.

c. *Complication*

Complication adalah pengawatan yang merupakan kelanjutan dan peningkatan dari eksposisi dan *inciting-action*. Salah seorang tokoh cerita mulai

⁹ Rikrik El Saptaria. 2006. *Panduan Praktis untuk Film dan Teater: Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains, hlm 25.

¹⁰ Rikrik El Saptaria. 2006, hlm 27.

mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu, walaupun dibayang-bayangi oleh ketidakpastian.

d. *Crisis*

Crisis merupakan perkembangan suatu tindakan dalam alur cerita menuju klimaks.

e. *Climax*

Climax merupakan tahapan peristiwa dramatik yang telah dibangun oleh konflik. Tahapan ini melibatkan pihak-pihak yang berlawanan untuk saling berhadapan dalam situasi puncak pertentangan.

f. *Resolution*

Resolution adalah bagian dari struktur dramatik yang mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan.

g. *Conclusion*

Conclusion adalah tahapan akhir dari jalinan struktur dramatik, yaitu nasib para tokoh mendapat kepastian, bisa berupa pesan moral dari peristiwa-peristiwa yang terjadi.

3. Unsur Dramatik

Film memiliki persamaan dengan cipta sastra lainnya, yakni memiliki unsur-unsur pembangun cerita atau yang sering disebut unsur dramatik. Unsur dramatik adalah unsur yang bisa melahirkan gerak dramatik pada cerita atau pada pikiran penerimanya atau penontonnya. Ada beberapa unsur dramatik yang perlu diketahui, yaitu konflik, *suspense*, *couriosity*, dan *surprise*.¹¹

a. Konflik

Konflik adalah pertikaian antara kehendak melawan hambatan yang membendung jalannya kehendak tersebut menuju tujuannya. Perlawanan ini terjadi, karena sifat alamiah dari kehendak adalah selalu ingin mencapai tujuan, maka ia akan melawan siapa saja yang menahannya. Penonton baru bisa ikut merasakan besar kecilnya kualitas konflik jika mereka sudah tahu jelas kualitas dari kekuatan kehendak dan kekuatan hambatan.¹² Konflik merupakan tahap mulai terjadinya pertentangan antara pelaku-pelaku (titik pijak menuju pertentangan selanjutnya). Terdapat dua macam konflik yaitu konflik internal dan konflik eksternal. Konflik internal adalah konflik yang terjadi dalam diri tokoh. Konflik eksternal adalah konflik yang terjadi di luar tokoh (konflik tokoh dengan tokoh, konflik tokoh dengan lingkungan,

¹¹ Elizabeth Lutters. 2006. *Kiat Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo, Hlm.100-103.

¹² Elizabeth Lutters. 2006. *Kiat Sukses Menulis Skenario*. Hlm.100.

konflik tokoh dengan alam, konflik tokoh dengan Tuhannya dan lain-lain.¹³ Konflik merupakan unsur yang esensial dalam pengembangan plot.¹⁴ Pada konflik, tokoh-tokoh pemeran cerita mulai terlibat dalam suatu permasalahan pokok. Pada saat konflik inilah terjadi hal-hal yang bersifat tidak menyenangkan.¹⁵ Konflik merupakan terjadinya pertentangan-pertentangan yang ditampilkan oleh tokoh cerita. Konflik merupakan salah satu bagian dari alur. Konflik sangat berpengaruh terhadap dinamika cerita, apabila konflik tidak dimunculkan, sebuah cerita tentunya akan terasa datar dan membosankan.

b. *Suspense*

Suspense atau ketegangan adalah sebuah kondisi yang muncul pada pikiran penonton. Kondisi ini muncul bukan karena seram atau menegangkannya sebuah adegan yang dipertontonkan, melainkan jika penonton bisa dibuat ragu tentang mampu tidaknya suatu kehendak utama melampaui hambatannya dan mengetahui resiko besar bila gagal. Ketegangan penonton dapat diukur melalui, intensitas besarnya kekuatan kehendak dan kekuatan hambatan, serta resiko terjadinya kegagalan. Jadi, kekuatan dari kehendak dan hambatan haruslah seimbang. Ketegangan yang timbul akan bertambah besar jika resikonya semakin besar.¹⁶

¹³ Jakob Sumardjo. 2007. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm 137-138.

¹⁴ Burhan Nurgiyantoro. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada, hlm 122.

¹⁵ Burhan Nurgiyantoro. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. hlm 122.

¹⁶ Elizabeth Lutters. 2006. *Kiat Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo, hlm 101.

c. *Couriosity*

Keingintahuan seseorang pada sesuatu muncul apabila sesuatu itu tidak jelas, aneh, dan ada sebagian informasinya yang masih tertutup. Ketika penonton diperlihatkan adegan seorang gadis cantik berjalan seorang diri di area pemakaman tengah malam atau seseorang sedang menyiapkan bom namun belum tahu siapa sosok orang tersebut atau sesuatu yang sedang dikerjakannya, dan apa hambatannya, maka yang terjadi bukan ketegangan melainkan rasa ingin tahu.

Ketika menunda informasi harus dipertimbangkan dengan seksama sehingga tidak sampai merusak interes penonton, sedangkan sesuatu yang dianggap aneh tentunya akan lebih memancing rasa ingin tahu. Kualitas rasa ingin tahu bisa ditingkatkan dengan cara memperpanjang penundaan informasi dan mempertinggi reaksi pelaku-pelaku lain yang menyaksikan. Bila cerita tidak lagi bisa memancing keingintahuan penonton, maka berhenti pula keinginan penonton untuk menyaksikan kejadian selanjutnya. Andai cerita itu di layar televisi, maka penonton akan segera pindah ke stasiun lain, sehingga begitu pentingnya *curiosity*, maka dalam penulisan skenario harus memelihara dan mengelolanya dengan baik sampai akhir cerita.

d. *Surprise*

Surprise atau kejutan muncul kalau terjadi di luar dugaan. Unsur terpenting dalam membentuk *surprise* adalah adanya unsur “duga”. Misalkan, pintu diketuk ada suara “*Permisi....*” artinya ada tamu, lalu terdengar suara lembut seorang wanita, tetapi begitu pintu dibuka ternyata hanya seekor Beo yang pintar bicara.¹⁷ Unsur dramatik *surprise* banyak digunakan dalam cerita misteri, penonton diberi informasi salah agar menduga si A, atau si B atau si C yang membunuh, pada akhir cerita diungkap ternyata pembunuhnya adalah si D.¹⁸

Semakin yakin penonton akan dugaannya, maka akan semakin tinggi kejutannya. Perasaan susah, senang dan sedih bisa menghasilkan kejadian mengejutkan, misalnya bila penonton menduga hasil dari suatu kehendak adalah menyedihkan, maka efek yang diberikan oleh *surprisenya* adalah menyenangkan, demikian pula sebaliknya.

4. Struktur Fisik Film

Struktur fisik film terbagi menjadi beberapa unsur. Melalui penguraian unsur-unsur visual dari tingkat terkecil ke besar, yaitu *shot*, adegan, dan sekuen, maka dapat memudahkan dalam memahami urutan segmentasi film secara sistematis.¹⁹ Beberapa aspek-aspek penting sinematografi tersebut dijadikan

¹⁷ Elizabeth Lutters. 2006. *Kiat Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo, hlm 23.

¹⁸ Elizabeth Lutters. 2006, hlm 102.

¹⁹ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 29.

acuan kerangka pikir untuk memudahkan pemahaman mengenai struktur dalam film drama *Whiplash* yang di antaranya dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Shot

Shot secara definisi, menurut Baksin dinyatakan sebagai satu *shot* merupakan bagian dari potongan *scene*.²⁰ Melalui identifikasi bagian-bagian *shot*, maka dapat diketahui secara detail *sound design* yang dipakai dalam tiap adegan dramatik pada film drama *Whiplash*.

b. Adegan (*scene*)

Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan dan biasanya di dalam film cerita memuat banyak adegan. Penonton atau penikmat film cenderung lebih cepat menangkap atau mengingat adegan daripada sebuah *shot* atau sekuen.²¹ Adegan pada film drama *Whiplash* membingkai satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan sebuah aksi berkesinambungan dan terikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, serta motif.

c. Sekuen

Sekuen merupakan satu segmen besar yang membingkai rangkaian peristiwa secara utuh dan dalam satu sekuen terdiri dari beberapa adegan yang

²⁰ Askurifai Baksin. 2009. *Videografi, Operasi Kamera, Dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjajaran, hlm 97.

²¹ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 29-30.

saling berhubungan.²² Satu sekuen biasanya terdiri dari beberapa pengelompokan berdasarkan periode waktu, lokasi, atau serangkaian aksi panjang.

5. Pengertian *Sound Design*

Sound design adalah penataan atau penyusunan unsur suara dalam film, seperti dialog, *ambience*, *sound effect* (SFX), serta musik. Kemudian orang yang bertanggungjawab terhadap hasil akhir suara film dinamakan *sound designer*.²³ Senada dengan itu, suara dalam film secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu *speech*, musik, dan efek suara.²⁴ Berdasarkan pendapat Darmawan tersebut, untuk memudahkan pemahaman penelitian ini perlu diuraikan definisi dari unsur-unsur di dalam *sound design* sebagai berikut.

a. *Speech*

Speech merupakan unsur suara yang isinya berupa percakapan dari tokoh di dalam film. *Speech* sangat penting untuk memahami cerita sebuah film. Sehingga percakapan mudah dimengerti dan realistis dialog sangat diperlukan. Beberapa cara pengambilan dialog adalah *on set dialog*, dimana suara direkam selama pengambilan gambar. *Wild lines dialogue* adalah dialog yang diambil setelah pengambilan gambar di tempat yang sama dan

²² Himawan Pratista. 2008, hlm 30.

²³ Iwan Darmawan. 2007. *Sound Film*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm 92.

²⁴ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 149.

hari yang sama, atmosfer yang sama. *Synchronised dialogues* dilakukan pada post produksi untuk kebutuhan tertentu.

Mengingat pentingnya *speech* dalam film maka pengucapan, intonasi yang tepat sangat penting selain itu yang tidak kalah penting adalah pengambilan suara atau rekaman dialog itu sendiri agar memberikan hasil suara yang jelas dan bersih. Karena hanya dari dialog saja emosi pemain bisa terlihat seperti sedih, marah, senang. Pada film drama *Whiplash* unsur *speech* ini meliputi dialog dan narasi saja. Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi), sedangkan narasi merupakan suara percakapan tokoh yang sedang berbicara namun tidak tampak di dalam *frame*.²⁵ Dialog dan narasi ini berada dalam kategori *speech*.

b. Musik

Musik adalah seluruh iringan musik serta lagu, baik yang ada di dalam maupun di luar cerita film (musik latar). Musik di dalam film digunakan untuk menambahkan dramatisasi dalam sebuah cerita, ketika unsur gambar dan suara sudah tidak mampu lagi memperkuat efek dramatis. Keberadaan musik juga dapat dipakai untuk lebih memperkuat unsur gambar dan suara tersebut. Musik dalam film dipergunakan untuk menaikkan dan menurunkan emosi penonton. Selain itu juga untuk mengarahkan dan merangsang

²⁵ Iwan Darmawan. 2007. *Sound Film*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, hlm 79-80.

perasaan sesuai dengan visual filmnya. Musik terbagi menjadi dua, yaitu musik secara fungsional dan realitas.²⁶

Musik secara fungsional, yaitu musik yang digunakan untuk menambahkan dramatisasi di dalam film, yang berasal dari luar ruang adegan cerita atau biasa disebut musik ilustrasi. Musik fungsional, yaitu musik yang sumber suaranya tidak nampak pada gambar tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar. Contoh dari hubungan fungsional tersebut misalnya musik untuk membentuk suasana, musik untuk menggambarkan perasaan tokoh dalam film/televisi, musik untuk mengarahkan karakter adegan, musik leitmotif (memberikan prediksi bahwa sesuatu atau seseorang akan muncul), musik untuk menggambarkan jenis film atau televisi, musik untuk memberikan ciri lokal, musik untuk meningkatkan *action*, musik untuk membentuk ritme film atau tayangan televisi, musik untuk transisi.

Musik realistik atau realitas, yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam *frame* atau berada dalam ruang kejadian film sebagai penunjang untuk menciptakan realitas. Contohnya: adegan band, adegan tarian yangiringi musik hidup, dan untuk musik yang khusus dibuat untuk film biasa disebut *scoring*. Problem yang biasa muncul adalah membuat musik yang tepat dengan gambarnya, karena biasanya hal ini tidak mudah dilakukan, sehingga memerlukan kecermatan dalam menentukan jenis

²⁶ Iwan Darmawan. 2007. *Sound Film*. hlm 81-82.

audionya dan harus dilakukan tanpa menghilangkan harmonisasi musik yang dibuat.

c. Efek Suara

Efek suara adalah semua suara yang dihasilkan oleh semua objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film.²⁷ Efek suara atau *sound effect* yaitu suara-suara tiruan atau sebenarnya yang menampilkan daya imajinasi dan penafsiran pengalaman tentang situasi yang sedang ditampilkan. *Sound effect* merupakan suara suasana atau latar belakang yang bisa diambil dari *original sound* maupun secara sengaja ditambahkan dengan suara lain dan suara musik.

Secara umum, suara latar belakang harus mendukung suasana pada video, artinya bisa menggunakan suara asli dari video rekaman kamera atau menggunakan suara lain yang sudah dilakukan proses editing. Sebagai contoh, dalam sebuah video dokumenter, *sound effect* harus terkesan alami. Hal ini akan menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam pengimplementasian *sound effect* dalam pembuatan sebuah video dokumenter, misalkan dalam sebuah video dokumenter yang mengambil objek masyarakat pedalaman, maka musik *background* tidak bisa diberikan yang semacam musik modern yang dalam faktanya tidak ada.²⁸

²⁷ Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, hlm 149.

²⁸ Hidayat Yoni Wibowo, dkk. 2016. "Implementasi Teknik Sound Effect dan Voice Over dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak di Kawasan Dolly. *Jurnal Publikasi, Prodi Multimedia Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya*, hlm 2.

Sound effect berperan untuk menaikkan tensi dari film dan membuat penonton merasakan tiap-tiap adegan dramatik yang terjadi. Menurut jenis-jenis *sound effect*, dalam buku *Memahami Film*, Himawan Pratista menjelaskan jenis-jenis *sound effect* yang di antaranya meliputi *foley effect*, *ambience*, dan *design sound effect*.

1. *Foley Effect*

Foley effect adalah suara yang sinkron dengan layar dan memerlukan keahlian seorang *foley artist* untuk merekam dengan benar, misalnya langkah kaki, gerakan benda di tangan (contoh: benturan cangkir dan piring), gemerisik kain, dan lain-lain. *Foley sound effect* merupakan efek suara yang paling *responsible* dan realistis untuk memberikan tekanan di dalam film. Awalnya ditemukan oleh Jacke Foley di awal sejarah film bersuara yang bekerja di Universal Studio. *Foley effect* direkam pada tahap pasca produksi mengikuti gambar. *Foley effects* biasa direkam di sebuah studio yang disebut *foley stage*. Seorang *foley artist* melihat film untuk melakukan sinkronisasi sambil merekam suara-suara yang dibutuhkan. Contohnya dalam membuat suara langkah kaki atau suara pintu dibuka atau ditutup.²⁹

²⁹ Aline Remael, 2011, For the Use of Sound. Film Sound Analysis for Audio Description: Some Key Issues, *MonTI* (2012: 255-276).

2. *Ambience*

Ambience adalah suara natural dari objek gambar. *Ambience* diperoleh dengan merekam suara latar dari set lokasi yang digunakan untuk pengambilan gambar. *Ambience* biasanya dibuat dalam bentuk suara yang terus menerus.³⁰ Misalnya, set pengambilan gambar di sebuah stadion olahraga yang sepi berbeda dengan pengambilan set gambar di lokasi pada saat ada pertandingan sepakbola. Selain visual yang menyatakan sebuah stadion sedang menyelenggarakan pertandingan sepak bola, suara *ambience* riuh penonton bersorak, suara komentator bola teriakan *goal* juga direkam untuk memberikan kesan ruang. Berbeda ketika set pengambilan gambar di sebuah *mall*, jalan raya, hutan, dan lain lain yang semua dilakukan dengan tujuan memperjelas visual.

6. Hubungan *Sound Effect* dengan Film

a. Hubungan Ruang

Penjelasan tentang hubungan ruang telah dipaparkan pada buku *Varieties of Film Sound: A New Typology*, Raskin menjelaskan bahwa dilihat dari ruang dalam film, hubungan antara gambar dan suara dibagi antara lain sebagai berikut.

³⁰ Vesna Dakic, 2010, *Sound Design for Film and Television*, Seminar Paper, Grin Verlag Academy.

1) *Diegetic Sound*

Suara dalam film/televisi yang sumber suaranya secara langsung mempunyai kaitan dengan ruang adegan film. Dialog tokoh yang nampak pada gambar, efek suara mobil yang ditunjang dengan wujud visual mobil dalam *frame* film, keduanya adalah contoh jelas dari *diegetic sound*.

2) *Non Diegetic Sound*

Suara dalam film yang sumber suaranya tidak mempunyai kaitan dengan ruang adegan film. Contoh sederhana adalah musik film, dimana sumber suara musiknya tidak berada dalam ruang adegan film, sedangkan suara musik band di mana band yang memainkan musiknya berada dalam *frame* film, cenderung digolongkan dalam *diegetic sound*.³¹

Perbedaan antara *diegetic* dan *non diegetic sound* tidak tergantung dari sumber suara nyata pada saat *shooting* film. Tetapi perbedaan itu adalah berdasarkan apa yang dilihat *audience* pada layar dan didengar melalui *loudspeaker*. *Diegetic sound* bisa saja *on screen*, bisa juga *off screen*. Tergantung apakah sumber suara nampak pada *frame* atau tidak. Kalau secara langsung nampak pada *frame* akan menjadi *diegetic sound* yang *on screen*. Sedangkan kalau sumber suara tidak nampak pada *frame*, tetapi penonton masih yakin bahwa

³¹ Richard Raskin, *Varieties of Film Sound: A New Typology*, Romansk Inst. Aarhus Universitet, April 1992

sumber suara berada dalam ruang adegan film, akan menjadi *diegetic sound* yang *off screen*.³²

Diegetic off screen sound memberikan sugesti ruang yang lebih luas melampaui setting dan aksi yang nampak pada *frame*. Pada film *American Graffiti*, sebuah film yang sangat menonjolkan perbedaan menyolok antara musik *diegetic* dan musik *non diegetic*. Suara *off screen* dari radio memberikan sugesti pada penonton bahwa semua mobil di jalan itu mendengarkan siaran dari sebuah stasiun radio yang sama. *Diegetic off screen* bisa mengarahkan pada ruang adegan baru. Pada film *His Girl Friday*, tokoh Hildy pergi ke *press room* untuk menulis bagian dari kisahnya yang terakhir. Pada saat ia sedang mengobrol dengan reporter yang lain, sebuah suara keras *diegetic off screen* terdengar. Hildy melirik ke *off screen* kiri *frame*, dan dengan seketika sebuah ruang baru muncul. Ia berjalan ke jendela dan melihat tiang gantungan sedang disiapkan untuk eksekusi. *Diegetic off screen* dalam hal ini memberikan kemunculan ruang adegan yang baru.³³

Kemungkinan lain dari *diegetic sound*, yaitu seringkali pembuat film menggunakan suara untuk mengungkapkan apa yang dipikirkan oleh tokoh. Audien mendengar suara tokoh berbicara, tetapi tidak terlihat bibirnya bergerak, tokoh lain dalam cerita tidak bisa mendengar apa yang dipikirkan tokoh pertama, sehingga dalam hal ini, suara diarahkan pada pencapaian subjektifitas, memberikan informasi tentang kondisi mental tokoh. Pikiran yang berbicara bisa

³² Kadence Themes, *Film Analysis. Part 5: Sound*. [Online]. <https://filmanalysis.coursepress.yale.edu/sound/>. Diakses, 10 September 2018.

³³ Richard Raskin, *Varieties of Film Sound: A New Typology*, Romansk Inst. Aarhus Universitet, April 1992.

diperbandingkan dengan imaji mental pada ungkapan visual. Tokoh mungkin ingat kata-kata, cuplikan musik atau peristiwa yang diungkapkan melalui efek suara, dalam hal ini teknik seperti ini bisa diperbandingkan dengan *flashback*.

Penggunaan suara untuk mengungkapkan perasaan tokoh adalah sangat umum. Perbedaan lain adalah adanya internal dan eksternal *diegetic sound*. Dalam eksternal *diegetic sound*, penonton mendapatkan kesadaran fisik dari adegan. Sedang internal *diegetic sound* adalah datang dari “bagian dalam” perasaan atau pikiran si tokoh, sebuah kondisi subyektif. *Non diegetic sound* dan *internal diegetic sound* sering sama-sama disebut *sound over* atau *voice over* karena tidak berasal dari ruang adegan yang nyata.

b. Hubungan Waktu

Suara juga memberikan kesempatan kepada para pembuat film untuk bermain-main dengan waktu melalui berbagai cara, karena waktu yang disajikan pada jalur suara film boleh sama tetapi juga boleh tidak sama dengan gambar. Kesesuaian dalam waktu antara suara dan gambar di proyektor film menciptakan *synchronous sound*. Ketika suara sinkron dengan gambar kita dengar pada saat yang sama suara dari sumber suara yang kelihatan pada gambar. Dialog di antara tokoh dalam kondisi normal harus sinkron dengan gerak bibir tokoh-tokoh. Ketika suara tidak sinkron dengan gerak bibir karena kesalahan teknik, akan membingungkan penonton, namun beberapa pembuat film berusaha mencapai efek imajinatif melalui ketidaksinkronan antara suara dan gambar, *asynchronous*. Efek kelucuan yang timbul dari situasi ketidaksinkronan ini justru dimanfaatkan

dalam film musikal *Singin' in the Rain* dalam sebuah scene. Pada *scene preview* film *The Dueling Cavalier* (penggambaran era awal perkembangan film bersuara), saat film diputar kecepatan motor proyektor menurun, tetapi *soundtrack* yang terpisah pada piringan suara putarannya tetap. Akibatnya pada saat tokoh mulai berdialog, suara dialog tidak sinkron dengan gerak bibir tokoh. Suara dialog tokoh wanita terdengar pada saat tokoh pria berbicara dan kebalikannya.³⁴

Apabila suara ditempatkan pada saat yang bersamaan dengan gambar dalam kejadian cerita, disebut dengan *simultaneous sound*. Ketika tokoh mulai nampak berbicara di layar, secara simultan suara dialog juga mulai terdengar. Cara ini yang paling banyak dipergunakan oleh para pembuat film. Tetapi dimungkinkan juga bagi suara untuk mendahului gambar atau lebih lambat dari gambar, *non-simultaneous sound*. Contoh dari kasus ini adalah *flashback* dengan suara. Penonton melihat tokoh di layar tetapi mendengar suara tokoh yang lain dari scene sebelumnya. Jadi dengan *non-simultaneous sound*, film bisa memberi informasi tentang kisah kejadian tanpa memperlihatkan secara langsung visual kejadian itu sendiri.³⁵

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena

³⁴ Barbara Flueckiger. 2009. *Sound Effects: Strategies for Sound Effects in Film*, dalam Graeme Harper, Ruth Doughty, dan Jochen Eisentraut (Eds) *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*. Alphaville. Journal Of Film and Screen Media, hlm 1

³⁵ Barbara Flueckiger. 2009. *Sound Effects: Strategies for Sound Effects in Film*, hlm 2

dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus.³⁶ Penelitian ini memaparkan dan menganalisis *sound design* yang ada pada film drama *Whiplash*. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan sampel *scene* atau adegan pada film drama *Whiplash* berdasarkan struktur dramatik, unsur *sound design*, dan unsur dramatik.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film drama berjudul *Whiplash*. Film *Whiplash* diproduksi oleh Sony Pictures pada tahun 2014. Film ini disutradarai oleh Damien Chazelle dan skenarionya ditulis oleh Damien Chazelle. Film drama *Whiplash* dibintangi oleh Miles Teller, J.K. Simmons, dan Melissa Benoist ini bergenre drama, berdurasi 107 menit.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Penelitian ini menggunakan sumber data primer berupa sumber dari DVD film drama *Whiplash* sebagai data satu-satunya yang original. Data film tersebut dijadikan bahan utama dalam melakukan proses analisis dramatik. Sumber data primer tersebut diuraikan secara sistematis berdasarkan teori yang diacu dalam kerangka konseptual. Adegan-adegan dramatik yang telah diklasifikasi berdasarkan unsur film drama *Whiplash* yaitu *sound design* sebagai pembentuk dramatik, yang meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* dengan menekankan

³⁶ Moleong, Lexy J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm 6.

unsur penunjang seperti konflik, *suspense*, *couriousity*, serta *surprise*. Film yang berformat DVD digunakan untuk memaksimalkan pengumpulan data, dikarenakan format DVD merupakan sumber film tanpa adanya penyuntingan ataupun sensor.³⁷



Gambar 2. DVD Original Film Drama *Whiplash* beserta *barcodenya*.
(Sumber: Dokumentasi Nanang Prasetyo, 2019)

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan adalah berbagai referensi buku-buku, web, *e-books*. Data sekunder lain yang digunakan yakni informasi film yang diperoleh dari internet. Informasi tersebut di antaranya sinopsis, *review*, prestasi, dan resensi film. Fungsi lain dari data sekunder yaitu sebagai data penguat untuk membantu dalam mendeskripsikan pemecahan masalah dari penelitian yang dilakukan. Data sekunder dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan, rujukan dan pembanding agar memudahkan analisis *sound design* sebagai pembentuk unsur dramatik pada film drama *Whiplash*.

³⁷ Farhat. 2010. *Sistem Multimedia: Representasi dan Kompresi Data Citra Bergerak Macam-Macam Format Video*, Naskah Publikasi, Gunadarma University, hlm 1

4. Teknik Pengumpulan Data

Tahapan yang dilakukan pada proses pengumpulan data secara spesifik dan terstruktur, yaitu terdiri dari observasi melalui pengamatan terhadap film *Whiplash*, kemudian melakukan pencatatan terhadap *scene* terpilih berdasarkan struktur dramatik, unsur dramatik, dan *sound design*nya. Selain itu, untuk menunjang penelitian ini, juga dilakukan studi pustaka guna mengetahui perspektif pengetahuan tentang persoalan-persoalan yang dikaji terkait dengan struktur dramatik, unsur dramatik, dan *sound design* pada film drama *Whiplash*.

a. Observasi

Observasi merupakan metode yang paling mendasar dengan cara-cara pengamatan tertentu untuk terlibat dalam sebuah penelitian dan semua bentuk penelitian, baik itu kualitatif maupun kuantitatif mengandung aspek observasi di dalamnya, sehingga observasi diarahkan pada kegiatan mengamati atau memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul serta mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut.³⁸ Sebagaimana dalam observasi tidak hanya melibatkan persepsi visual saja, tetapi juga persepsi berdasarkan pendengaran dan perasaan yang terintegrasi.³⁹ Berdasarkan pemahaman tersebut, maka jenis observasi sangatlah menentukan tingkat kedalaman datanya.

³⁸ Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm 143.

³⁹ Flick dalam Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm 146.

Proses penelitian ini dilakukan dengan cara mencermati tiap adegan yang terjadi pada film drama *Whiplash*. Observasi yang dilakukan oleh peneliti untuk pengumpulan data adalah dengan menonton dan mengidentifikasi bagian-bagian suara seperti *speech*, musik, dan *sound effect* dengan menekankan unsur penunjang seperti konflik, *suspense*, *curiousity*, serta *surprise* pada film *Whiplash* secara utuh dan berulang-ulang melalui tayangan DVD. Melalui *sound design* pada tiap adegan, maka dapat diidentifikasi kejadian dramatik di dalam film drama *Whiplash* berdasarkan suara yang ditimbulkan pada saat adegan itu terjadi.

Tabel 2. Tahapan observasi penelitian

No.	Observasi ke-	Tujuan Observasi
1.	I	Mengamati tiap-tiap bagian <i>scene</i> pada film <i>Whiplash</i> dan mencatat unsur-unsur <i>sound design</i> yang ada di dalam film tersebut.
2.	II	Memilah, menentukan <i>scene</i> dan melakukan penghitungan <i>scene</i> yang ada.
3.	III	Mendapatkan hasil pemilihan <i>scene</i> yang memiliki muatan unsur-unsur dramatik
4	IV	Proses identifikasi <i>sound design</i> di setiap <i>scene</i> .
5	V	Memilah, menentukan <i>scene</i> yang sesuai dengan unsur-unsur dramatik (konflik, <i>suspense</i> , <i>surprise</i> , dan <i>curiousity</i>), dan melakukan perhitungan <i>scene</i> yang ada.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan materi data atau informasi melalui jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan. Peneliti dalam melakukan olah studi literatur kepustakaan, menggunakan sumber referensi buku, jurnal, dan *internet searching* untuk mencari data-data yang berkaitan dengan penelitian di antaranya melalui alamat-alamat website.⁴⁰ Data informasi berupa unsur dramatik dalam film drama *Whiplash* yang dianalisis berdasarkan *sound design* sebagai pembentuk dramatik. Meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* dengan menekankan unsur penunjang seperti konflik, *suspense*, *couriousity*, serta *surprise*.

5. Analisis Data

Secara mendasar, analisis data merupakan pengorganisasian data dan menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan olah sintesa, melakukan penyusunan data ke dalam pola, dan mengklasifikasikan poin-poin penting yang berkaitan dengan esensi objek kajian, kemudian membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁴¹ Analisis data penelitian ini mengikuti langkah-

⁴⁰ Lexy J. Moleong. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm 11.

⁴¹ Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta, hlm 332.

langkah analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman,⁴² yaitu reduksi data, *display* data, serta pengambilan kesimpulan dan verifikasi.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum data yang telah diklasifikasikan dengan memilih hal-hal pokok yaitu pemilihan *scene*. Reduksi data ini juga difokuskan pada peranan *sound design* sebagai pembentuk dramatik dalam film drama *Whiplash*. Proses reduksi data dilakukan dengan menyesuaikan adegan terpilih berdasarkan struktur dramatik, unsur dramatik, dan *sound design*-nya. Rangkuman data film tersebut kemudian disusun secara sistematis agar memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil yang diperoleh serta mempermudah proses verifikasi datanya.

b. Display Data

Sajian data merupakan proses penyusunan data secara deskriptif-interpretatif. Sajian data tersebut berupa potongan *scene* terpilih disertai gambar-gambar adegan dramatik dari film drama *Whiplash* yang terlebih dulu sudah diklasifikasikan, kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk deskripsi tulisan. Potongan *scene* terpilih tersebut digunakan sebagai bukti otentik visual sebagai bahan penunjang penjabaran interpretasi dan

⁴² Sugiyono. 2012, hal 21.

penafsiran mengenai analisis *sound design* pada film drama *Whiplash* yang diteliti.

c. Pengambilan Kesimpulan dan Verifikasi

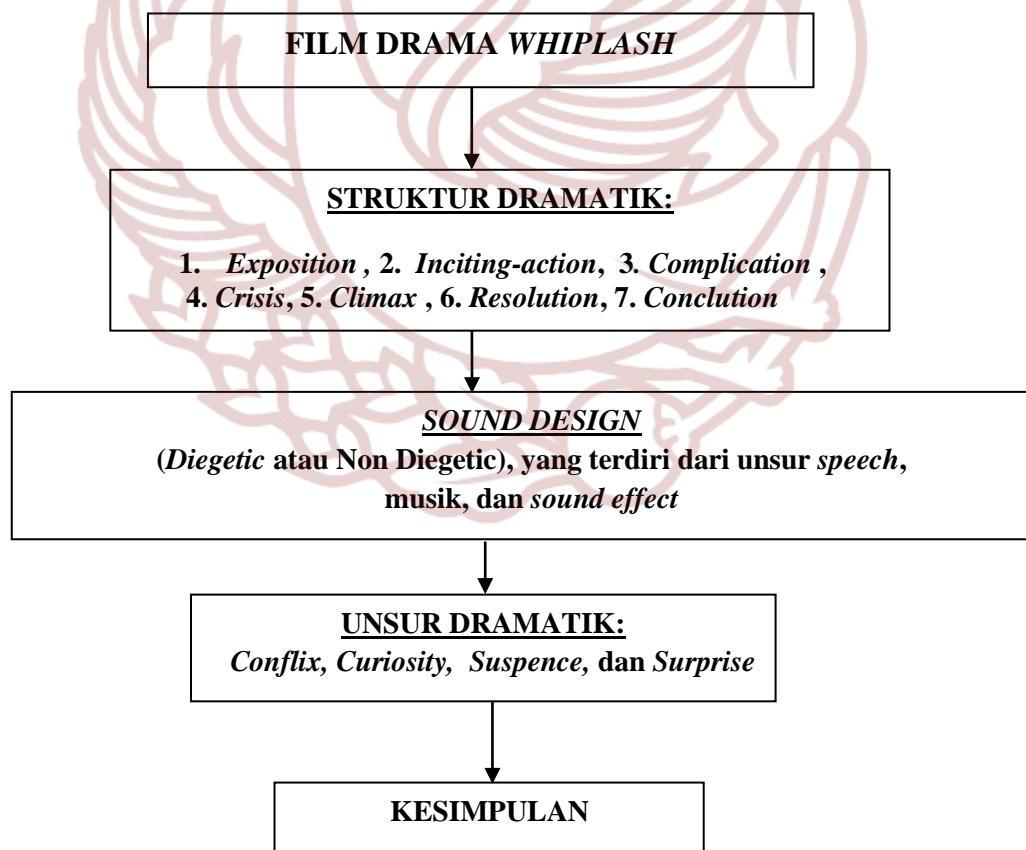
Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir, yaitu data dideskripsikan melalui proses interpretasi dan penafsiran, sehingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama lainnya. Menurut pendapat Schaltzman dan Strauss, menyebutkan bahwa tujuan dari penafsiran data salah satunya adalah capaian deskriptif analitis. Sajian data dikumpulkan dan direduksi, dan ditafsirkan berdasarkan kategori yang ada. Setelah melalui proses analitis, maka dapat ditemukan argumentasi baru sebagai pembanding, analisis proses, analisis sebab-akibat, maupun pemanfaatan analogi.⁴³ Penarikan kesimpulan penelitian ini berupa korelasi antara analisis teknik *sound design*, meliputi *speech*, musik, dan *sound effect* dengan menekankan unsur penunjang seperti konflik, *suspense*, *couriosity*, serta *surprise* pada film drama *Whiplash*.

d. Alur Pikir Penelitian

Alur pikir dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pembacaan dan pengamatan terhadap alur cerita film drama *Whiplash*, yaitu berupa rangkaian gambar-gambar bercerita, dan menampilkan beragam jenis

⁴³ Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya hlm 257-259.

penggunaan teknik *sound design*. Langkah analisis terhadap teknik penataan suara pada film drama *Whiplash* diterapkan dengan cara mengambil unsur sinematik dan suara yang ada pada film tersebut. Pada metode penelitian yang diacu, untuk memudahkan analisis, penerapan teknik *purposive sampling*, digunakan untuk mengambil beberapa contoh *shot* dan adegan dramatik, lalu menguraikan teknik analisis penataan suaranya dan menyimpulkan temuan penelitian, sehingga didapatkan suatu jalinan data yang saling terikat satu sama lainnya. Penjelasan alur pemikiran penelitian ini dapat dipaparkan dalam bagan berikut.



Gambar 3. Bagan alur pikir penelitian

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini terbagi dalam empat bab yang terisi uraian penjelasannya. Secara garis besar sistematika penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi tentang gambaran penelitian secara garis besar. Bagian ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, originalitas penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II merupakan deskripsi yang menjelaskan tentang film drama *Whiplash* mulai dari sinopsis film, penghargaan film, penata suara dan penata musik, proses *sound design* film, serta identifikasi *scene* berdasarkan unsur dramatik.

Bab III adalah pembahasan penelitian yang berisi analisis *sound design* sebagai pembentuk unsur dramatik pada film drama *Whiplash*.

Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran terkait hasil penelitian.

BAB II

FILM DRAMA *WHIPLASH*

Film *Whiplash* pertama kali ditayangkan di *Sundance Film Festival* pada 16 Januari 2014 sebagai pembuka festival film Indie terbesar di dunia, sehingga dibeli hak tayangnya secara internasional oleh Sony Pictures Worldwide.⁴⁹

Whiplash merupakan film drama. Menceritakan kisah perjalanan seorang mahasiswa yang terobsesi menjadi drummer hebat seperti Buddy Rich. Kisah ini dimulai ketika anak muda tersebut mencoba mendalami ilmu dengan menekuni jurusan musik Jazz di Konservatorium Shaffer, New York. Lika-liku perjalanan menjadi drummer ternyata cukup sulit, untuk meraihnya harus berjuang keras menghadapi pola metode pengajaran dari seorang guru musik yang terlalu keras. Film ini sangat kompleks dan kuat dengan penataan *sound design*. Berbagai macam unsur suara banyak terdapat di dalam tiap adegan seperti suara musik, bunyi-bunyi aktivitas yang dilakukan oleh pemain, serta aktivitas lain sebagai bagian dari latar belakang adegan.

A. Sinopsis Film

Andrew Neiman (Miles Teller) adalah seorang drummer musik Jazz muda yang berpikiran cerdas dan sangat ambisius dalam mengejar karirnya ke puncak musik elit. Neiman belajar di bawah arahan mentor kejam dan keras bernama Terence Fletcher (J.K. Simmons). Ambisi Neiman untuk menjadi drummer Jazz

⁴⁹Tatiana Siegel, 2014, "Sundance: Whiplash Takes Top Honors", *The Hollywood Reporters*, 25 January 2014

terbaik sempat tersendat-sendat karena sikap mentornya tersebut, namun dengan sikap keras dari mentornya, Neiman justru tertantang dan semakin keras pula dalam berjuang menjadi drummer terbaik. Setelah beberapa insiden yang mencelakai Andrew, Terence Fletcher akhirnya dipecat dari pekerjaannya sebagai pengajar musik.

Beberapa waktu kemudian, Fletcher kembali bertemu Andrew untuk mengisi drum yang kosong pada pertunjukan yang akan dipimpinnya. Di pertunjukan yang sedang berlangsung itu, Neiman dijebak karena mengira Fletcher akan membawakan karya musik berjudul *Whiplash*. Perkiraan Neiman salah, dirinya justru dipermalukan Fletcher di depan penonton. Tanpa disangka, Neiman tiba-tiba mampu mengatasi kebuntuan itu, dirinya mampu menunjukkan kepiawaiannya sebagai drummer handal. Orkestrasi berjudul *Caravan* mampu diiringi tanpa melihat partitur musiknya. Neiman hapal. Materi musik yang terbilang sulit itu telah dikuasai Neiman, bahkan belum ada drummer lain yang bisa memainkan karya itu.

B. Penghargaan Film

Film *Whiplash* mendapatkan review positif dari para kritikus. Berdasarkan *Rotten Tomatoes*, film ini memiliki rating 94%, berdasarkan 269 ulasan, dengan rating rata-rata 8.6/10.⁵⁰ Berdasarkan *Metacritic*, film ini mendapatkan skor 88 dari 100, berdasarkan 49 kritik, menunjukkan "pengakuan universal".⁵¹ Film *Whiplash* mendapatkan \$13,092,000 di Amerika Utara dan \$35,890,041 di negara

⁵⁰"Whiplash (2014)". *Rotten Tomatoes*. Diakses tanggal 18 November 2017.

⁵¹"Whiplash reviews". *Metacritic*. Diakses tanggal 18 November 2017.

lain. Total pendapatan yang dihasilkan oleh film ini mencapai \$48,982,041, melebihi anggaran produksi film \$3.3 juta. Pada pembukaan akhir pekan, film ini mendapatkan \$135,388, menempati posisi ke-34 di *Box Office*.⁵² Penghargaan dan prestasi terkait *sound effect* yang diterima film *Whiplash* antara lain yaitu Penghargaan Tata Suara Terbaik pada Academy Awards tahun 2015 (*Best Achievement in Film Editing* oleh Tom Cross dan *Best Achievement in Sound Mixing* oleh Craig Mann, Ben Wilkins, dan Thomas Curley) dan Penghargaan Tata Suara Terbaik pada British Academy Film Awards tahun 2015.⁵³

C. Penata Suara dan Penata Musik

Keberhasilan film *Whiplash* sebagai film dengan daya dan unsur musik yang kuat karena kecermatan dalam penataan *sound design*. Tiap-tiap unsur suara menggunakan benda yang sama persis seperti dalam tayangan filmnya. Wilkins dan Mann sebagai penata suara dalam film tersebut menggunakan drum untuk menghasilkan ketepatan efek suara. Selain itu, untuk menghasilkan suara langkah kaki, maka didapatkan dengan merekam dan menggunakan sepatu khusus. Pada adegan berjalan di jalan raya yang ramai, suara itu juga dibuat riil, dengan merekam aktivitas suara orang berjalan di atas aspal yang keras dan dikelilingi suara riuh rendah kendaraan, klakson mobil, serta lalu lalang aktivitas orang-orang di sekelilingnya. Saat membuat suara untuk adegan berjalan di atas lantai kayu, maka dibuat pula rekaman suara berjalan di atas lantai kayu, bahkan untuk

⁵²"Whiplash (2014)". Box Office Mojo. Diakses tanggal 9 November 2015.

⁵³"Whiplash reviews". *Metacritic*. Diakses tanggal 18 November 2017.

menghasilkan efek suara es, dibuat pula aktivitas mengucurkan es dan air pada wadah. Suara tamparan bisa dilakukan dengan tepukan tangan.⁵⁴

Fim *Whiplash* memasukkan puluhan elemen musik lain, selain suara *drum*, termasuk instrumen untuk pertunjukan band yang ditampilkan dalam film itu. Pada akhirnya, film *Whiplash* menampilkan 10 macam alat musik di sekitar 60 saluran *enroute* ke akhir 5.1 *surround mix*. Ben Wilkins dan Craig Mann menggunakan 11 ruangan di fasilitas audio *Technicolor* di *Paramount* untuk menyiapkan, mengedit, dan membangun *sound effect* akhir untuk *Whiplash* selama musim liburan di akhir tahun 2013. Karena inti film ini merupakan cerita dalam dunia jazz, ada banyak musik-musik Jazz yang dilibatkan dalam film ini. *Whiplash Soundtrack* menampilkan kurang lebih ada 24 judul musik yang terdengar di film ini. Musik jazz yang menjadi *sound effect* dalam film ini antara lain:⁵⁵

- 1) *Whiplash* yang ditulis oleh Hank Levy.
- 2) *Caravan* yang ditulis oleh Juan Tizol.
- 3) *Invited* yang ditulis oleh Justin Hurwitz.
- 4) *What's Your Name* yang ditulis oleh Justin Hurwitz.
- 5) *Too Hip to Retire* yang ditulis oleh Tim Simonec.

Peralatan audio yang digunakan oleh Mann dan Wilkins untuk mengolah *sound effect* adalah Lexicon 480L Reverb klasik, yang digunakan sejak tahun

⁵⁴Michael Goldman 2014, *Film Sound: Whiplash*. Tersedia online: <http://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2014/November-1-2014>.

⁵⁵"Whiplash (2014)". *Rotten Tomatoes*. Diakses tanggal 18 November 2017

1980.⁵⁶ Pembukaan *Whiplash* terdiri dari drum Jazz yang semakin keras dan cepat. Layar hitam dan permainan drum berlanjut dengan ritme yang kompleks, dan menempatkan penonton untuk fokus pada permainan drum *double-swing* tempo. Tidak terdapat penggunaan *non-diegetic sound* yang menciptakan atmosfer penonton untuk fokus pada drummer dan permainan. Dialog antara Fletcher dan Andrew berlangsung cepat, dan menampilkan peran Fletcher yang mendominasi. Penggunaan bunyi pintu yang tertutup dan terbuka secara mendadak, menyiratkan sifat guru, yaitu Fletcher yang tidak sabar.

D. Proses Sound Design Film

Menurut Wilkins, proses *sound design* film *Whiplash* dimulai dari penerimaan 20 atau 22 gulungan pita suara yang diterima dari editor gambar, Tom Cross. *Sound designer* mengumpulkan dialog-dialog dalam film menggunakan perangkat lunak *Synchro Arts Titan* dan menggabungkannya ke dalam sesi *Avid Pro Tools*. Sama dengan *Foley* dan ADR, pada dasarnya semuanya direkam ke *Pro Tools*, yaitu ADR dan *Foley*. Kemudian, *sound designer* merekam beberapa latar belakang, khususnya untuk pertunjukan benda, yaitu latar belakang yang melibatkan alat musik yang dimainkan. Kemudian rekaman-rekaman suara dikumpulkan dan mulai mengedit gambar, yang disesuaikan dengan suara. Tahap

⁵⁶Mathew Fellows, *Interview: 'Whiplash' sound editor Ben Wilkins*, AudioMediaInternational, [online], 9 April 2015. Tersedia: <https://www.audiomediainternational.com/feature/interview-whiplash-sound-editor-ben-wilkins>

pencampuran dilaksanakan dalam proses *technicolor* dengan menggunakan *Euphonix S5 Fusion*.⁵⁷

Salah satu adegan dan *sound effect* terbaik dalam film *Whiplash* adalah adegan tabrakan mobil. Adegan ini berisi *sound effect* dan desain visual yang berjalan seiring dalam membangun ketegangan dan menceritakan sebuah kisah. Adegan dalam film *Whiplash* diceritakan, bahwa Fletcher merekrut Neiman sebagai salah satu drummernya untuk grup band musik Jazz. Sebelum adegan ini, band bernuansa Jazz tersebut akan tampil, namun Neiman lupa membawa stick drumnya. Fletcher mengancam akan menggantikan Neiman jika tidak kembali dalam 10 menit untuk mengambil stick drum. Takut kehilangan posisinya, Neiman bergegas untuk mengambil stick drumnya, karena terburu-buru akhirnya Neiman malah tertabrak truk. Kecelakaan ini tidak menghentikannya. Neiman berusaha merangkak keluar dari mobilnya yang terbalik dan berlari ke auditorium untuk ikut bermain musik.⁵⁸

Suara dalam adegan ini benar-benar menimbulkan efek tekanan, ketegangan, dan tergesa-gesa yang tidak hanya diinginkan oleh film untuk dirasakan oleh penonton, tetapi apa yang dirasakan oleh karakter utama juga. Neiman takut diganti dan ingin menjadi yang terbaik, karena merasa berhak menjadi drummer band. Penonton mendengar suara drum lebih keras daripada instrumen lainnya. Meskipun terdapat *non-diegetic sound*, kemunculan suara

⁵⁷Randi Altman, 2015, Oscar-winner Ben Wilkins on *Whiplash*'s audio mix, edit, *Post Perspective* [online] Tersedia:<https://postperspective.com/oscar-nominee-ben-wilkins-whiplashes-audio-mix-edit/>.

⁵⁸David Sims, 2017, 'Whiplash' Car Crash Analysis, *The Atlantic*, [online]. Tersedia: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/10/the-ethics-of-whiplash/381636/>.

drum memotivasi Neiman untuk mempertahankan posisinya. Ketika Neiman mengemudi sambil berbicara di telepon, teriaknya semakin keras dengan di latar belakang musik *crescendos*, hingga dirinya meletakkan teleponnya, musik dan suaranya benar-benar berhenti. Unsur *silence* menciptakan ketegangan, yang membuat dampak tabrakan mobil dengan truk semakin signifikan dan kuat. Bahkan setelah kecelakaan itu, tekanan dan tekad Neiman tidak pernah berakhir. Begitu Neiman tersadar dari kecelakaan, penonton mendengar ketukan ringan bunyi *cymbal* saat Neiman menatap jam dan merangkak keluar dari mobilnya. Drum mulai terdengar bergemuruh rendah ketika Neiman bangun dari mobil, dan kemudian *sound effect* menampilkan band *crescendo* lagi ketika Andrew mulai berlari kembali ke auditorium.

Begitu Neiman mencapai panggung, penonton menghadapi suasana perasaan tegang, jenis ketegangannya berbeda, yaitu ketika Neiman bertemu dengan Fletcher dan bersiap untuk bermain meskipun dalam kondisi berlumuran darah. Tepat sebelum Fletcher menggerakkan tangannya, penonton bertanya-tanya apakah Neiman benar-benar dapat tampil dengan baik. Kemudian *sound effect* menyajikan pukulan suara drum, akan tetapi penampilan Neiman gagal seketika karena tidak kuat menahan rasa sakit di tangannya.⁵⁹ Secara keseluruhan, *sound design* mendukung film tetap berjalan dan menambah emosi pada tiap adegan yang ditampilkan. Kepiawaian *sound designer* dengan efek suaranya sukses menciptakan atmosfer film yang sebenarnya dan membuat penonton benar-benar

⁵⁹David Sims, 2014, The Uncomfortable Message in *Whiplash*'s Dazzling Finale, *The Atlantic*, [online]. Tersedia: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/10/the-ethics-of-whiplash/381636/>.

terserap ikut merasakan tensi ketegangan, kemarahan, kesedihan, semangat, serta kepanikan yang ditampilkan.

E. Identifikasi *Scene* Berdasarkan Struktur Dramatik

Film drama *Whiplash* mempunyai rangkaian *scene* sebanyak tujuh belas berdasarkan struktur dramatik yang terpilih. Masing-masing *scene* memuat interpretasi makna cerita yang berbeda-beda. Tujuan pembagian *scene* ini untuk memudahkan identifikasi poin-poin penting *sound design* dan unsur dramatik dalam tiap-tiap *scene* pada analisis berikutnya. Oleh karena itu, deskripsi pembagian *scene* ini mengacu pada struktur dramatik, yaitu *exposition*, *inciting-action*, *complication*, *crisis*, *climax*, *resolution*, dan *conclusion* untuk memudahkan identifikasi *sound design*-nya. Uraian pembahasan tersebut secara sistematis dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. *Exposition*

Scene 1 merupakan bagian awal, film drama *Whiplash* menampilkan seorang anak muda yang sedang bermain drum *double-swing drum playing* secara cepat dan menghentak di sebuah ruang studio musik. Pada saat berlatih drum, anak muda tersebut dikejutkan oleh sosok asing yang tiba-tiba datang dan memperhatikan latihan drum. Sosok asing berkepala gundul membuat terkejut dan latihan berhenti sejenak. Lalu sosok asing itu mengatakan untuk tetap melanjutkan latihan *drum* dan pergi meninggalkan lokasi latihan drum. *Scene* tersebut

merupakan pertemuan awal antara anak muda bernama Neiman dengan Fletcher yang merupakan seorang pelatih musik orkestra.

Tabel 3. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *exposition*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
1	Ruang studio musik	Neiman berlatih <i>drum</i>

2. *Inciting-action*

Pada film *Whiplash*, terdapat beberapa poin *scene* terpilih yang diidentifikasi sebagai bagian dari *inciting-action*. *Scene* 6 menampilkan suasana ketika Neiman berkumpul bersama teman-temannya di dalam kelas musik *Early Jazz Class*. Neiman pada awalnya hanya duduk sebagai asisten yang memegang buku partitur musik Jazz untuk temannya yang bersiap-siap memainkan *drum*. Ketika praktik musik sedang berlangsung, tiba-tiba sesaat berhenti dan Neiman memperhatikan sosok misterius di balik pintu kelas. Dirinya menduga, sosok misterius itu Fletcher. Lalu sosok misterius itu berlalu dan menghilang.

Scene 8 memperlihatkan sebuah kejadian, yaitu Neiman berjalan menyusuri lorong kelas, lalu sejenak langkah kakinya terhenti karena mendengarkan suara musik Jazz di kelas lain. Neiman lalu mengitip kegiatan kelas tersebut dari luar pintu kelas. Secara tidak sengaja, Neiman terkejut bahwa pelatih musik di kelas itu adalah sosok Fletcher yang sempat bertemu sebelumnya. Neiman lalu bergegas pergi sebelum Fletcher mengetahuinya.

Scene 10 menjelaskan sebuah kegiatan latihan kelas bersama musik Jazz. Neiman memegang posisi sebagai drummersnya. Dirinya sempat ditegur pelatih

karena permainan drumnya tidak sesuai dengan capaian yang diinginkan oleh pelatih, sehingga Neiman harus digantikan oleh temannya. Saat pergantian posisi drummer di kelas tersebut, tiba-tiba Fletcher datang. Seolah melakukan inspeksi mendadak, Fletcher lalu menyeleksi satu per satu siswa di dalam kelas tersebut. Hal yang paling mengejutkan Neiman adalah ketika dirinya dipanggil Fletcher untuk diundang ikut bergabung bersama kelas Fletcher.

Tabel 4. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *inciting-action*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
6	Di dalam kelas	Kegiatan <i>Early Jazz Class</i> di sebuah kelas musik
8	Di depan pintu kelas	Neiman mengintip kegiatan kelas musik yang dilatih Fletcher
10	Di dalam kelas	Fletcher melakukan seleksi siswa-siswa di kelas musik Jazz

3. *Complication*

Pada film *Whiplash*, terdapat beberapa poin *scene* terpilih yang diidentifikasi sebagai bagian dari *complication*. *Scene* 12 menerangkan sebuah kejadian saat Neiman tersadar dari tidurnya. Neiman terkejut melihat jam di meja dekat tempat tidurnya, karena teringat akan janjinya untuk berlatih musik di kelas yang diampu oleh Fletcher. Neiman lalu bergegas mengemasi tasnya dan pergi dari kamarnya. Kemudian Neiman berlari sampai ke depan rumahnya hingga sampai di depan gedung Shaffer Conservatory of Music tempat pertemuannya dengan Fletcher, kemudian bergegas membuka pintu. Neiman terus berlari tergesa-gesa menuruni tangga, hingga dirinya terjatuh. Setelah sampai di depan

kelas, Neiman membuka pintu, dan dirinya terkejut ketika kelas dalam keadaan kosong. Neiman baru sadar setelah melihat papan jadwal kegiatan kelas musik yang termampang di samping pintu, bahwa hari itu dirinya salah jadwal. Neiman datang terlalu cepat.

Scene 16 menjelaskan kejadian ketika Fletcher mulai memimpin sesi latihan kelas musik secara bersama-sama. Neiman saat itu menempati posisi pemain drum dan karya orkestra musik berjudul *Whiplash* dimainkan. Saat permainan musik sedang berlangsung, Fletcher menghentikan jalannya musik dan mengkoreksi tempo permainan drum Neiman, hingga kemarahan Fletcher memuncak. Suasana kelas tiba-tiba tegang saat Fletcher melempar kursi ke arah Neiman, karena tempo permainan drum merusak keseluruhan orkestra musik berjudul *Whiplash*. Neiman berkali-kali menerima tamparan Fletcher, karena tidak mampu mengikuti tempo musiknya.

Tabel 5. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *complication*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
12	Di dalam kamar tidur	Neiman terbangun dan mengambil tas
	Di depan gedung Shaffer Conservatory of Music	Neiman membuka pintu
	Di sebuah tangga dalam gedung Shaffer Conservatory of Music	Neiman berlari menuruni tangga dan terjatuh
	Di depan kelas	Neiman sampai di depan kelas, lalu dirinya mencoba masuk dan terkejut karena ruang kelas dalam keadaan kosong
	Di luar kelas	Neiman melihat papan jadwal latihan musik di kelas Fletcher
16	Di dalam kelas	Kejadian menegangkan ketika Fletcher

		marah, karena Neiman tidak mampu mengikuti tempo irama musik <i>Whiplash</i> .
--	--	--

4. *Crisis*

Poin *scene* terpilih yang paling menonjol diidentifikasi sebagai bagian dari *crisis* adalah *scene* 38. Pada *scene* 38 menjelaskan tentang sebuah kejadian dramatik yang terjadi antara Fletcher dengan siswa-siswanya. Fletcher marah akibat siswa pemain *drum* belum mampu menguasai pola pukulan instrumen *drum* dengan tempo permainan yang cepat. Neiman yang menjadi bagian dari siswa *drum* dipaksa untuk mengikuti ketukan tempo yang diminta Fletcher. Kemarahan Fletcher diluapkan melalui ketukan instrumen *cowbell*, karena terus memaksa mengejar kecepatan tempo *cowbell* tersebut, tanpa sadar tangan Neiman berdarah-darah. Fletcher terus meluapkan kemarahannya, melempar *cowbell*, *floor tom*, dan menendang *stand*, bahkan membentak Neiman dengan sangat keras, namun Neiman masih mengikuti tempo yang diminta Fletcher, hingga Fletcher menyuruh menghentikan permainan *drum* Neiman.

Tabel 6. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *crisis*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
38	Di ruang kelas	Ketegangan dan kemarahan Fletcher yang diluapkan kepada Neiman, karena tidak mampu mengikuti tempo permainan musik yang diminta Fletcher.

5. Climax

Beberapa poin *scene* terpilih yang diidentifikasi sebagai bagian dari *climax* adalah *scene* 43, menjelaskan kejadian ketika Neiman terburu-buru mengambil stick drum yang tertinggal di tempat rental mobil. Waktu yang terbatas membuat Neiman cemas dan emosi. Ketika dalam perjalanan, Neiman sempat berkomunikasi dengan salah satu temannya. Neiman memberitahukan bahwa dirinya sudah menuju Dunellen, namun tiba-tiba dirinya kehilangan fokus dan mengalami kecelakaan. Mobilnya terbalik dan rusak parah. Neiman yang sudah berdarah-darah lalu berusaha keluar dari mobil sambil berlari membawa *stick drum* menuju Dunellen.

Scene 44 adalah keadaan ketika konser akan dimulai dan Neiman sudah hadir menempati posisinya sebagai *drummer*. Sebuah lagu dimainkan, Neiman dengan kesakitan mencoba mengikuti alur permainan musiknya. Di tengah-tengah situasi konser yang sedang berlangsung, Neiman tidak mampu menahan rasa sakit akibat luka kecelakaan. Tangannya tidak mampu memegang *stick* dengan benar, bahkan *stick* tersebut sempat jatuh. Neiman mengacaukan konser tersebut dan Fletcher kembali memarahi Neiman, hingga keduanya berkelahi.

Scene 61 menjelaskan situasi konser dalam suatu kesempatan lain yang melibatkan pertemuan antara Neiman dengan Fletcher. *Scene* 61 menceritakan rencana Fletcher yang ingin menjebak dan mempermalukan Neiman di depan audien. Fletcher merencanakan materi lagu konser yang berbeda dari apa yang telah dipersiapkan Neiman sebelumnya. Akibatnya Neiman terkejut, bahwa materi lagu yang disajikan berbeda dengan yang dipelajarinya.

Tabel 7. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *climax*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
43	Neiman mengalami kecelakaan	Neiman berkomunikasi dengan temannya yang sudah berada di Dunellen, bahwa konser akan segera dimulai, karena terburu-buru dalam perjalanan, Neiman akhirnya mengalami kecelakaan
44	Dunellen Theatre	Pada saat konser berlangsung, Neiman tidak mampu bermain <i>drum</i> dengan baik, kehilangan konsentrasi, hingga <i>stick</i> terlepas dari tangan dan berkelahi dengan Fletcher
61	Dalam konser di JVC Theatre	Fletcher menjebak Neiman dengan memperlukannya dalam situasi konser

6. Resolution

Poin *scene* terpilih yang diidentifikasi sebagai bagian dari *resolution*, yaitu *scene* 63. Penjelasan pada *scene* ini merupakan kelanjutan dari konser di JVC. Neiman yang sempat putus asa lalu berinisiatif melawan Fletcher. Neiman berjalan pelan kembali ke posisi semula dengan menempati pemain *drum*. Neiman lalu mencoba bermain *drum* tanpa instruksi dari Fletcher. Berkat latihan sebelumnya, dirinya mampu mengingat dan memainkan lagu *Caravan* tanpa partitur. Bahkan tanpa disangka Fletcher dan semua teman-temannya, Neiman semakin menikmati permainan *solo drum*nya. Neiman beraksi dengan penuh semangat, memainkan dinamika pola-pola permainan *drum* yang luar biasa hebat.

Tabel 8. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *resolution*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
63	Dalam konser JVC Theatre	Neiman bermain <i>drum</i> tanpa instruksi dari Fletcher dan dirinya mampu memainkan lagu Caravan tanpa partitur
	Dalam konser JVC Theatre	Neiman bermain <i>solo drum</i>

7. Conclusion

Identifikasi tahap *conclusion* pada film *Whiplash* ini terdapat pada *scene* 63, mengetengahkan kejadian dramatik yaitu memperlihatkan aksi dan reaksi ketika Neiman bermain *drum* dengan luar biasa. Reaksi Fletcher tiba-tiba berubah, bahkan Fletcher terpesona dengan aksi yang dilakukan Neiman. Begitu pula dengan teman-temannya yang juga heran dengan Neiman. Akhirnya orkestrasi lagu berjudul *Caravan* dimainkan dengan penuh ketakjuban. Neiman berhasil menunjukkan kemampuannya.

Tabel 9. Identifikasi *scene* berdasarkan struktur dramatik *conclusion*

<i>Scene</i>	Lokasi	Adegan
63	Dalam konser JVC Theatre	Neiman saling pandang dengan Fletcher dan terus memainkan <i>drum</i>

BAB III

SOUND DESIGN* SEBAGAI PEMBENTUK DRAMATIK PADA FILM DRAMA *WHIPLASH

Bagian pada pembahasan ini berisi penjelasan tentang uraian deskripsi yang memuat hubungan antara unsur suara atau *sound design*, baik dari segi dialog (*speech*), musik, ataupun efek suara, dengan unsur dramatik di dalam film drama *Whiplash*. Analisis yang dilakukan pada subbab ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menegaskan bahwa *sound design* dapat mempengaruhi kekuatan dramatik sebuah adegan dalam membangun konflik, *suspense*, *curiosity*, dan *surprise*.

A. Analisis *Sound Design* dan Unsur Dramatik Tahap *Exposition*

Scene 1 merupakan bagian awal, film drama *Whiplash* menampilkan seorang anak muda yang sedang bermain drum *double-swing drum playing* secara cepat dan menghentak di sebuah ruang studio musik.

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *exposition* terdapat dalam *scene 1*. Bagian awal pada tahap *exposition*, *mood* penonton dibangun dengan *fade in* suara latihan *double swing drum*. Ketika *shot* gambar kamera bergerak semakin mendekat, maka semakin jelas volumenya. Suara latihan drum itu dilakukan oleh seorang anak muda di sebuah ruangan studio musik. Suara drum pada *scene 1* tersebut merupakan musik realistik atau realitas, yaitu musik yang sumber suaranya muncul di dalam *frame* atau berada pada ruang kejadian film sebagai penunjang untuk menciptakan realitas.



Gambar 4. Seorang anak muda sedang berlatih drum
dan tampak sosok asing hadir di sebuah studio musik
TC. 00:02:28 - 00:03:02

Beberapa saat kemudian permainan *double swing* berhenti dan hanya terdengar *ambience* keheningan ruangan. Efek suara pada *scene* ini timbul akibat aktivitas anak muda tersebut membenahi posisi drumnya. Efek suara tersebut bersifat sebagai efek realitas yang didasarkan aktivitas yang dilakukan tokoh seperti suara tangan menarik stand *cymbal*, dan suara gesekan tangan ke membran drum, memiliki volume yang cukup tinggi. Keberadaan efek tersebut memberikan informasi suasana ruangan studio yang cukup tenang. Hal ini terasa ketika suara tangan menarik stand *cymbal* dan suara gesekan tangan ke membran drum terdengar cukup dominan di ruang tersebut.

Sesaat kemudian datang seseorang laki-laki misterius berkepala gundul yang tiba-tiba mendatangnya dan anak muda tersebut berdialog dengannya. Laki-laki misterius tersebut lalu menyuruhnya melanjutkan latihan drum. Berikut petikan isi dialog antara anak muda dengan sosok laki-laki misterius tersebut.

Neiman : *I'm sorry. I'm sorry.*
Fletcher : *No. Stay. What's your name?*
Neiman : *Andrew Neiman, sir.*
Fletcher : *What year are you?*
Neiman : *I'm first year.*
Fletcher : *Do you know who I am?*
Neiman : *Yes, sir.*
Fletcher : *So you know I'm looking for players?*
Neiman : *Yes, sir.*
Fletcher : *Then why did you stop playing?*

Gambar 5. Petikan dialog antara Neiman dengan sosok laki-laki misterius berkepala gundul
TC.00:02:20 – 00:02:47

Melalui dialog antara keduanya, barulah diketahui bahwa anak muda tersebut bernama Andrew Neiman, hal tersebut dapat diidentifikasi berdasarkan ucapan laki-laki misterius yang menanyakan namanya, “*What's your name?*” kemudian dijawab dengan kalimat “*Andrew Neiman, sir.*” Sesudah terjadinya dialog antara keduanya, laki-laki berkepala gundul tersebut menyuruh Neiman mengulang latihan musik dengan pola permainan *doubel swing drum*. Jenis musik pada suara *doubel swing drum* saat Neiman berlatih drum adalah musik realistik, karena visualnya tampak sesuai dengan adegan di dalam ruang kejadiannya. Bersamaan dengan itu, terdengar pula *spot effect* suara tepukan tangan sebagai iringan instruksi tempo ketukan drum. Sesaat kemudian, ketika Neiman terfokus dengan tempo permainan drumnya, tiba-tiba terdengar efek suara *diegetic sound off screen* benturan keras pintu yang ditutup, sehingga membuat Neiman terkejut dan menghentikan latihannya.

Setelah *shot* berganti ke arah pintu, terdengar lagi suara pintu yang dibuka. Efek suara yang terjadi saat pintu dibuka adalah *diegetic sound on screen*, karena tampak visual pintunya. Rupanya laki-laki berkepala gundul itu kembali lagi dan mengambil jaketnya yang tertinggal di studio. Sempat terjadi lagi dialog pendek antara keduanya, namun Neiman menanggapi dengan sikap diam. Berikut petikan dialognya.



Fletcher : *Oopsy-daisy. Forgot my jacket*

Gambar 6. Petikan dialog laki-laki berkepala gundul
TC.00:03:52 – 00:03:57

Terdengar efek suara secara *off screen* benturan pintu yang ditutup bersamaan dengan perginya laki-laki berkepala gundul tersebut. Suasana ruangan studio itu kembali hening dan hanya terdengar efek suara benda-benda yang saling berbenturan seperti suara stik, suara tangan Neiman yang menggaruk-garuk kepalanya, dan *ambience* suara sirine *ambulance* yang lirih dari kejauhan luar ruang studio.

Unsur dramatik yang terkandung di dalam analisis *sound design* pada *scene* 1 adalah *curiosity*, yaitu keingintahuan seseorang pada sesuatu akan muncul apabila sesuatu itu tidak jelas, aneh, dan ada sebagian informasinya yang masih tertutup. Unsur *speech* atau dialog pada *scene* 1 mengantarkan dan menunjang perasaan ingin tahu kepada penonton tentang tokoh di dalam film *Whiplash* tersebut.

Unsur *speech* atau dialog pada *scene* 1 menjadi poin analisis dramatik *curiosity*. Hal ini dipicu dengan suara musik drum yang dimainkan oleh seorang anak muda pada saat pembukaan *scene* 1. Selain itu, *curiosity* juga dibangun melalui dialog yang terjadi antara anak muda dengan laki-laki misterius berkepala gundul tersebut. Anak muda yang bermain drum di dalam sebuah studio dan sosok misterius berkepala gundul tersebut belum diketahui identitasnya, sehingga menimbulkan pertanyaan atau rasa penasaran. Setelah keduanya berdialog, maka dapat diketahui bahwa anak muda itu bernama Neiman dan sosok misterius tersebut adalah seorang pelatih yang mencari musisi berbakat.

Tabel 10. *Sound effect* dan unsur dramatik pada *scene* 1

<i>Scene 1</i>			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
<i>Speech</i>	Musik	SFX	
Dialog Neiman dengan sosok laki-laki misterius berkepala gundul	Ketukan Drum <i>double-time swing</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> ruangan - Suara tangan menarik <i>stand cymbal</i> - Suara gesekan tangan membran drum - Tepukan tangan - Hentakan pintu tertutup dan terbuka - Suara benturan Stik - Suara gesekan tangan Neiman yang menggaruk rambut kepala - Suara <i>ambience ambulance</i> dari luar ruangan 	<i>Curiosity</i>

B. Analisis *Sound Design* dan Unsur Dramatik Tahap *Inciting-Action*

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *inciting-action* terbagi menjadi beberapa bagian terpilih, yaitu terdapat dalam *scene* 6, 8, dan 10. Uraian analisis *sound design* dan unsur dramatik secara spesifik pada tahap *inciting-action* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

1. *Scene* 6: Latihan Early Jazz Class

Scene 6 menampilkan suasana ketika Neiman berkumpul bersama teman-temannya di dalam kelas musik *Early Jazz Class* untuk menunggu latihan musik *Jazz*. *Scene* 6 diawali dengan *sound effect* suara-suara *ambience* yang dibuat secara *off screen*, berupa suara instrumen terompet yang cukup riuh di sebuah ruangan kelas musik *Early Jazz Class*. Kemudian ketika berganti *shot*, datang seorang pelatih musik yang tiba-tiba hadir di ruangan tersebut. Pelatih itu bernama Mr. Karmer. Bersamaan dengan hadirnya Mr. Karmer sebagai pelatih musik, suara-suara terompet berhenti dan muncul *ambience* suara-suara langkah kaki, suara stick, obrolan murid-murid di ruang kelas, dan kursi yang bergeser. *Ambience* suara yang berada dalam ruang kelas tersebut cukup lemah. *Ambience* suara ruang kelas dibuat secara *diegetic sound off screen*, tidak tampak detailnya di dalam *frame*. *Ambience* tersebut memberikan kesan yang menguatkan visual situasi dan aktivitas siswa di ruang kelas tersebut.

Mengawali sesi latihan, Mr. Karmer memberikan sambutan selamat pagi dan disambut balasan oleh seluruh siswa di dalam ruang kelas musik tersebut.

Kemudian Mr. Karmer menginstruksikan kepada seluruh siswanya untuk membuka buku materi musik.

Mr. Karmer : *Good morning, everybody. Good morning, everybody.*
Student : *Good morning.*
Mr. Karmer : *All right.*

Gambar 7. Petikan dialog Mr. Karmer
TC.00:07:46 – 00:07:53

Bersamaan dengan instruksi Mr. Karmer, tampak *shot* lembaran kertas partitur dan terdengar kertas-kertas partitur notasi musik tersebut saling bergesekan. Efek suara gesekan kertas partitur yang dibuka oleh murid-murid dan *ambience* obrolan dalam kelas tersebut adalah *foley effect*, terjadi secara *off screen* maupun *on screen*. Perpindahan *shot* berikutnya, tampak pula Neiman berbicara dengan Ryan. Di dalam dialog tersebut Ryan berbicara secara *off screen*. Kemudian *shot* berpindah ke Mr. Karmer secara *on screen*. Mr. Karmer memberikan aba-aba untuk memulai latihan musik. Berikut petikan dialog aba-aba dalam latihan musik di kelas tersebut.

Neiman : *How's that? Good?*
Ryan : *Little right.*
Mr. Karmer : *One, two, three, unh...*
Ryan : *Okay.*

Gambar 8. Petikan dialog dalam kelas
TC.00:07:58 – 00:08:02

Setelah pelatih memberi aba-aba dan murid-murid sudah mempersiapkan materi partitur notasinya, permainan orkestrasi alunan musik dimulai. Tampak visual lengkap beberapa instrumen musik seperti drum, bass, terompet, dan

saxophone beserta barisan stand partiturnya di dalam *frame* tersebut. Musik Jazz mengalir secara realistis, hal ini karena tampilan visual detail aktivitas tangan sedang memukul snare drum dan siswa meniup terompet, tampak sinkron atau sesuai dengan jalannya musik. Di beberapa detik kemudian, ketika *shot* berpindah ke ekspresi Neiman yang memperhatikan temannya memainkan pola drum, alunan musik Jazz menjadi *off screen*. Unsur visual dan suara musik Jazz tersebut yang terjadi bergantian secara *on screen* dan *off screen* memberikan kesan variasi terhadap suasana aktivitas latihan pada kelas tersebut.

Beberapa detik kemudian Mr. Karmer mendadak menginstruksikan permainan musik dihentikan, karena ada pola permainan yang kurang tepat. Instruksi pembicaraan Mr. Karmer tersebut terjadi secara *diegetic sound on screen*. Pernyataan dialog Mr. Karmer kemudian direspon oleh semua siswa-siswanya. Instruksi yang dikatakan Mr. Karmer berubah menjadi *diegetic sound off screen*, beberapa detik setelah *shot* berubah ke ekspresi visual Neiman yang tampak termenung. Berikut petikan dialog yang diinstruksikan Mr. Karmer dan respon salah satu pemain terompet.

Mr. Karmer : *Wait. Whoa, whoa, whoa. All right, let's do reeds, yeah?*
Mr. Karmer : *Three.*
Trumpeter : *Yo, Ryan.*
Mr. Karmer : *Watch it. Yeah. Accent, yeah...*
Mr. Karmer : *Not today. Big on the bottom. Put some sugar on it.*

Gambar 9. Petikan instruksi Mr. Karmer
TC.00:08:14 – 00:08:36



Gambar 10. Sosok misterius di balik pintu kelas Early Jazz
TC.00:08:24 – 00:08:28

Neiman dan salah satu temannya sempat melihat sosok misterius yang tersamar di balik kaca pintu ruang kelas. Suara terompet menjadi musik realistik, karena suara dan wujud terompet tersebut ada dalam ruang kejadian atau peristiwanya sebagai penunjang untuk menciptakan realitas. Suara terompet menjadi *diegetic sound off screen* yang terdengar seolah mengiringi dramatisasi ekspresi Neiman dan temannya saat memperhatikan sosok misterius di balik pintu kelas, hingga sosok itu pergi.

Uraian analisis *sound design* pada *scene 6* tersebut dapat diidentifikasi sebagai unsur dramatik *curiosity*. Poin unsur dramatik *curiosity scene 6* tersebut terletak pada saat suara terompet terus-menerus terdengar mengiringi ekspresi Neiman dan temannya ketika melihat sosok misterius yang tersamar dari balik pintu. Suara terompet yang mengalun secara dinamis akan menggiring perhatian dan meningkatkan rasa keingintahuan tentang identitas sosok misterius tersebut.

Tabel 11. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene 6*

<i>Scene 6</i>			
<i>SOUND DESIGN</i>			Unsur Dramatik
<i>Speech</i>	Musik	SFX	
Dialog pelatih, Neiman, dan	Play band “Billy Zane”	- Ambience ruangan - Suara kursi tergeser	<i>Curiosity</i>

dua temannya	Suara terompet	- Suara gesekan kertas partitur - Suara obrolan siswa-siswa di kelas	
--------------	----------------	---	--

2. Scene 8: Neiman Mengintip Kelas Fletcher

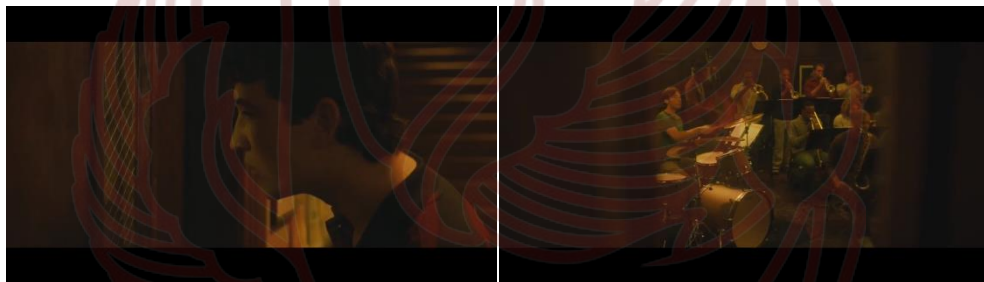
Scene 8 memperlihatkan sebuah kejadian, yaitu Neiman berjalan menyusuri lorong kelas, lalu sejenak langkah kakinya terhenti karena mendengarkan suara musik Jazz di kelas lain. Neiman lalu mengintip kegiatan kelas tersebut dari luar pintu kelas. Unsur *speech* pada *scene 8* ini berasal dari dialog percakapan antara dua orang perempuan yang berjalan di lorong kelas. Pada saat itu pula Neiman berjalan berpapasan dan melewati keduanya. *Fade in* dan *fade out* artikulasi suara obrolan kedua perempuan tersebut sangat jelas, diselingi suara langkah kakinya.

Women 1 : *You embrarras your self like what's his face*
 Women 2 : *That was truly pathetic*

Gambar 11. Petikan obrolan dua perempuan di sebuah lorong kelas
 TC.00:08:38 – 00:08:43

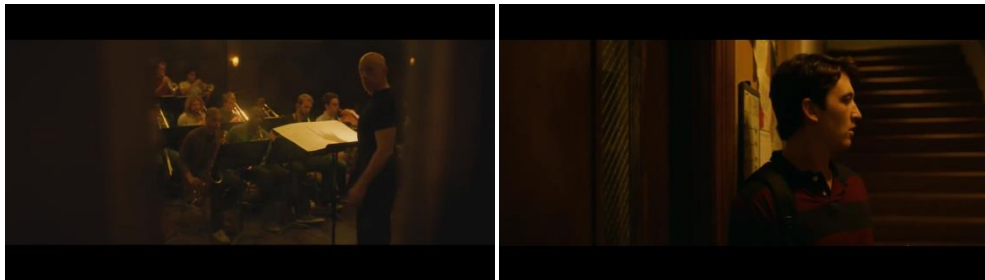
Setelah beberapa detik kemudian, Neiman berhenti di depan sebuah pintu ruang kelas karena mendengar suara instrumen terompet disusul lantunan orkes musik jazz dari dalam kelas tersebut. Unsur musik pada saat Neiman berhenti merupakan musik realitas, karena aktivitas sumber suara musik tersebut muncul dan berada dalam *frame*. Musik jazz tersebut mempengaruhi *mood scene* rasa penasaran Neiman, sehingga terpancing untuk melihat aktivitas latihan di dalam

kelas tersebut. Hal ini disebabkan karena volume musik jazz, terutama dominasi suara terompet, semakin meninggi, selaras dengan dramatisasi pergerakan Neiman yang mengintip dari luar pintu kelas. Dinamika dan volume intensitas musik kemudian menurun dan berhenti. Selang beberapa detik kemudian, orkestra musik itu mulai muncul kembali diawali dengan bunyi drum set, diikuti instrumen *cymbal*, selanjutnya diikuti instrumen terompet, dan pemain instrumen lainnya, sehingga menghasilkan rangkaian musik yang utuh. Pada saat itu tampak seorang siswa dengan cekatan memainkan pola permainan drum set.



Gambar 12. Neiman mengintip dari balik pintu kelas
TC.00:08:52 – 00:09:00

Neiman yang merasa penasaran, mendekatkan pandangannya bermaksud mengintip melalui kaca pintu tersebut. Neiman terkejut, karena pelatih musik di kelas tersebut adalah Fletcher, yang sebelumnya pernah bertemu di studio saat latihan. Pada saat itu juga, Neiman semakin terkejut, karena Fletcher mengetahui keberadaan dirinya.



Gambar 13. Fletcher mengetahui Neiman yang mengintipnya.
TC.00:09:07 – 00:09:10

Terdapat dua unsur dramatik yang ada pada *scene* 8 ini, yaitu *curiosity* dan *surprise*. Unsur dramatik *curiosity* terrepresentasikan melalui keselarasan dinamika musik jazz yang mengalun selaras dengan pergerakan Neiman ketika mengintip aktivitas latihan musik dari balik pintu kelas tersebut. Kemudian unsur *surprise* terjadi saat alunan musik jazz masih mengalun hingga Neiman dan Fletcher secara tidak sengaja saling bertatap muka. Neiman terkejut, karena di dalamnya terlihat Fletcher yang sedang melatih siswa-siswa di kelas tersebut. Neiman kemudian pergi meninggalkan kelas itu, karena Fletcher sudah mengetahui keberadaannya.

Tabel 12. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 8

<i>Scene</i> 8			
<i>SOUND DESIGN</i>			Unsur Dramatik
<i>Speech</i>	Musik	SFX	
Dialog antara dua perempuan	Latihan musik di Studio <i>Eavesdrop Chart</i> . Suara terompet di susul dengan drum dari dalam kelas.	- <i>Ambience</i> lorong degan suara obrolan mahasiswa - Suara langkah kaki dua mahasiswa - Suara langkah kaki Neiman	<i>Curiosity</i> <i>Surprise</i>

3. *Scene 10: Fletcher Menyeleksi Siswa di Kelas Musik Jazz*

Scene 10 menjelaskan sebuah kegiatan latihan kelas bersama musik Jazz. Neiman memegang posisi sebagai drummernya. Dirinya sempat ditegur pelatih karena permainan drumnya tidak sesuai dengan capaian yang diinginkan oleh pelatih, sehingga Neiman harus digantikan oleh temannya. Bagian *scene 10* diawali dengan munculnya efek suara pintu didobrak Fletcher dan disusul oleh suara langkah kakinya. Efek suara yang ada pada *scene* ini bersifat sebagai *foley effect*, karena suara dobrakan pintu dan langkah kaki tersebut sinkron dengan layar atau terlihat aktivitas visualnya. Suara dobrakan pintu dan langkah kaki ini memiliki karakter yang tegas.

Penggunaan *foley effect* ini memperlihatkan serta mempertegas sifat pribadi Fletcher sebagai pelatih yang keras dan galak. Dominasi suara dobrakan pintu dan langkah kaki Fletcher tersebut menciptakan *mood* ketegangan dan memberikan persepsi kepada penonton bahwa Fletcher adalah sosok tokoh antagonis. Setelah bertukar posisi dengan Mr. Kermer, sejenak suasana menjadi hening. Hanya terdengar selama beberapa detik kemudian suara langkah kaki Mr. Kermer yang menjauh dari posisi Fletcher dan suara gesekan kertas, namun visualnya tidak tampak atau dibuat secara *diegetic sound off screen*.



Gambar 14. Fletcher tampak memasuki ruang kelas.
TC.00:10:33 – 00:10:36

Unsur *speech* pada *scene* 10 ini hanya terdapat pada ucapan yang dikatakan Fletcher ketika berdiri di depan siswa-siswa kelas tersebut. Fletcher lalu memberikan instruksi kepada setiap siswa untuk memainkan instrumen musik masing-masing secara bergantian. Fletcher bermaksud menguji kemampuan musikal masing-masing siswa tersebut.

Fletcher	: <i>May I? Cute.</i>
Fletcher	: <i>Down the line. Trumpets, bars seven and eight. Three, four.</i>
Fletcher	: <i>Three, four. Okay. All right. Trombone, bar 24. The end of two. Maybe not. Tenor, let's start the pickup to 11. Three, four.</i>
Fletcher	: <i>Same spot. Three, four. Okay. All right. You're in the first chair. Let's see if it's because you're cute. Three, four.</i>
Fletcher	: <i>Yep. That's why. Drums. Let's hear a little double-time swing.</i>
Fletcher	: <i>Behind.</i>
Fletcher	: <i>Same thing. Bass, five bars of "Donna Lee."</i>
Fletcher	: <i>All right.</i>

Gambar 15. Potongan dialog yang diucapkan Fletcher.
TC.00:10:43 – 00:12:01

Unsur musik yang tersaji di dalam *scene* 10 adalah musik realistik atau realitas. Sumber suara musik tersebut berasal dari karakter suara permainan

masing-masing instrumen musik yang dimainkan oleh setiap siswa. Di mulai dari berbagai jenis instrumen tiup seperti terompet, kemudian *trombone*, dilanjutkan *saxophone* tenor, hingga instrumen drum. Saat Fletcher menginstruksikan pada pemain *contra bass* untuk memainkan instrumennya, secara visual tidak tampak pemain maupun instrumen musiknya, hanya terdengar karakter suaranya saja, sehingga untuk instrumen *contra bass* tersebut masih dapat dikatakan sebagai musik realitas. Hal ini karena visualisasinya tidak tampak, namun sumber suara itu berada dalam ruang adegan film, sehingga hal ini disebut sebagai *diegetic sound off screen*. Pada saat yang bersamaan, Fletcher menyuruh Neiman dan temannya saling bertukar posisi untuk memainkan drum. Sementara itu, *diegetic sound off screen* instrumen *contra bass* masih bersuara. Pada adegan ini, penata suara dalam *scene* ini ingin menunjukkan keadaan ketika mempermainkan kedua siswa pemain drum tersebut. Seolah dinamika suara instrumen *contra bass* terlihat seperti memberikan tekanan atau aksen pada setiap pergerakan Neiman dengan temannya saat bertukar posisi tempat duduk.

Setelah menghela napas, kemudian terjadi dialog antara Fletcher dengan siswa pemain drum. Fletcher memilih Neiman untuk diajak bergabung di sesi latihan kelasnya.

Fletcher : *Drums, with me. Thank you, Joe.*
No, no, no. Other drums.
Room B-16 tomorrow morning, 6:00 a.m. Don't be late.

Gambar 16. Potongan dialog yang diucapkan Fletcher kepada Neiman.
TC.00:12:05 – 00:12:33



Gambar 17. Ekspresi Neiman saat dipanggil Fletcher.
TC.00:12:27 – 00:12:34

Unsur dramatik *suspense* dapat teridentifikasi saat Neiman berjalan menuju ke arah Fletcher. Terdengar suara musik fungsional, yang merupakan jenis musik ilustrasi. Musik ilustrasi ini berasal dari jenis instrumen *contra bass*, disusul suara denting instrumen *cymbal*, *snare drum*, yang perlahan muncul secara satu-persatu, hingga terbentuk menjadi sebuah jalinan harmoni. Kesan musik ilustrasi tersebut mendukung *mood scene* ini, yaitu meningkatkan tensi ketegangan. Neiman terlihat tampak cemas saat dipanggil oleh Fletcher.

Tabel 13. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 10

Scene 10			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
Dialog Pelatih Neiman, Ryan, dan Fletcher	Ilustrasi musik, bass, drum, dan karakter suara datar Suara satu persatu instrumen terompet, kemudian <i>trombone</i> , dilanjutkan <i>saxophone tenor</i> , hingga instrumen drum	- <i>Ambience</i> ruangan permainan musik - Suara bantingan pintu terbuka dengan keras - <i>Ambience</i> ruangan hening hingga suara dari luar terdengar lirih - Langkah kaki Fletcher - Suara gesekan kertas	<i>Suspense</i>

C. Analisis *Sound Design* dan Unsur Dramatik Tahap *Complication*

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *complication* terbagi menjadi beberapa bagian terpilih, yaitu terdapat dalam *scene* 12 dan 16. Uraian analisis *sound design* dan unsur dramatik secara spesifik pada tahap *complication* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

1. *Scene* 12: Neiman Terburu-buru Berangkat ke Kelas Fletcher

Scene 12 menerangkan sebuah kejadian saat Neiman tersadar dari tidurnya. Neiman terkejut melihat jam di meja dekat tempat tidurnya, karena teringat akan janjinya untuk berlatih musik di kelas yang diampu oleh Fletcher. Unsur suara pada *scene* 12 ini bersifat efek realitas. Sumber suara tersebut timbul akibat gerak aktivitas Neiman di dalam kamar. Secara spesifik sumber efek suara tersebut termasuk *foley effect* yang berupa suara gemerisik kain dan kasur yang bergesekan ketika Neiman terbangun dari tidurnya, suara jam weker terjatuh, suara gemerisik tas, suara langkah kaki Neiman yang berlari di lorong kamar. Beberapa jenis sumber suara tersebut menonjolkan ekspresi kecemasan Neiman dan menunjukkan keadaan sekeliling ruang kamar yang sepi.



Gambar 18. Neiman terbangun dari tidurnya.
TC.00:14:36 – 00:14:42

Beberapa detik kemudian setelah Neiman berlari sampai keluar rumah, karakter suara yang muncul adalah suara *ambience* suasana malam hari ketika berada di luar rumah, yakni suara *ambience* sirine ambulance dari kejauhan dan langkah kaki Neiman saat berlari. Suara *ambience* tersebut memperlihatkan bahwa keadaan sekeliling kota sangat sepi, sehingga tidak ada suara lain selain suara *ambience* sirine ambulance dari kejauhan dan langkah kaki Neiman saat berlari. Ketika Neiman sampai di depan gedung *Shaffer Conservatory of Music*, suara sirine *ambulance* masih terdengar.

Peralihan dari *ambience* suara suasana di luar ruangan kemudian berubah menjadi *foley effect*. Hal ini terjadi melalui transisi perpindahan dari luar ruangan ke dalam gedung *Shaffer Conservatory of Music*. Transisi tersebut merupakan *foley effect* suara realitas gagang pintu saat dibuka oleh Neiman. Unsur efek suara *foley effect* dalam ruang gedung *Shaffer Conservatory of Music* sangat dinamis dan beragam. Beberapa jenis sumber suaranya dapat diidentifikasi, yaitu seperti suara Neiman berlari menuruni tangga kayu, suara Neiman yang terjatuh saat menuruni tangga, suara saat kepala Neiman terbentur ke lantai, hingga suara napas Neiman yang terengah-engah. Suara napas tergolong suara dengan volume lemah,

namun pada kejadian itu terdengar sangat jelas, hal ini menandai bahwa ruang gedung tersebut sangat sepi.



Gambar 19. Neiman berlari memasuki gedung dan menuruni tangga.
TC.00:14:49 – 00:14:53

Selanjutnya efek suara realitas saat Neiman berlari dari kejauhan kemudian mendekat, derap langkah kakinya semakin jelas, merupakan *foley effect* yang timbul secara *fade in*. Suara langkah kaki Neiman yang berlari semakin mendekat, maka semakin tinggi volume suaranya. Volume suara tersebut memberikan makna sebuah perpindahan gerak aktivitas Neiman. Suasana berubah menjadi hening sesaat setelah Neiman membuka pintu, lalu menutupnya kembali. Terdengar cukup jelas bunyi pintu ditutup dan langkah kaki Neiman di dalam ruangan kelas yang sangat sepi. Suara tersebut menonjolkan bahwa dalam ruang tersebut hanya ada Neiman yang sendirian dan tidak ada orang lain selain dirinya. Beberapa detik kemudian setelah mengamati keadaan ruang kelas tersebut, Neiman kembali keluar dari ruang kelas. Suara *foley effect* langkah kaki dan pintu kembali terdengar saat Neiman keluar dari ruang kelas tersebut. Neiman kemudian mendapati informasi bahwa dirinya ternyata salah menempati jadwal sesi latihan kelas.



Gambar 20. Neiman berlari dan melihat ruang kelas yang sepi.
TC.00:15:00 – 00:15:18

Unsur dramatik yang ada dalam *scene* 12 adalah *suspense*. Unsur dramatik *suspense* dapat diidentifikasi melalui unsur suara dalam *scene* ini, yaitu *folley effect* aktivitas Neiman yang tergesa-gesa dan *ambience* suasana kota. Efek suara tersebut sangat mempengaruhi tingkatan tensi emosional pada *scene*, sehingga membuat situasi menjadi semakin tegang. Unsur dramatik *suspense* pada *scene* ini akhirnya terjawab setelah Neiman mengetahui bahwa dirinya telah salah menempati jadwal sesi latihan kelas.

Tabel 14. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 12

<i>Scene</i> 12			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
<i>Speech</i>	Musik	SFX	
-	Ilustrasi musik	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> ruangan - Suara gesekan kain dan kasur - Suara jam weker terjatuh - Suara gesekan ambil tas - Suara langkah kaki Neiman berlari di lorong - <i>Ambience</i> di luar rumah malam hari dan suara sirine ambulance - Suara langkah kaki Neiman berlari di depan perumahan - Suara pintu terbuka - Suara langkah kaki Neiman berlari menuruni tangga kayu 	<i>Suspense</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - Suara benturan tubuh Neiman terjatuh ke lantai - Suara nafas Neiman - Suara langkah kaki Neiman berlari di tangga korong sampai depan kelas - Suara pintu terbuka dan tertutup - Suara langkah kaki Neiman di dalam kelas 	
--	--	---	--

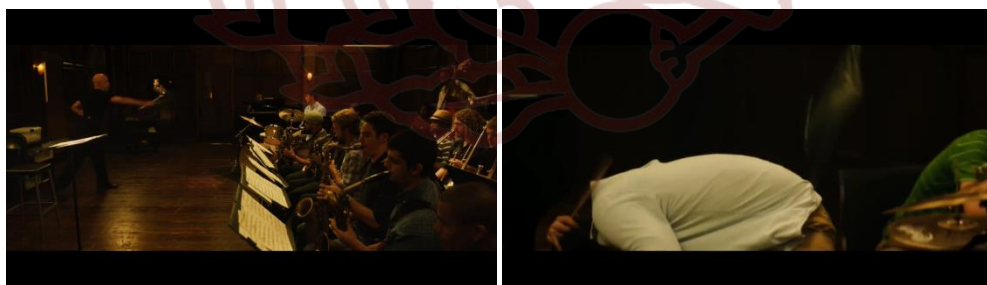
2. *Scene 16: Fletcher Melempar Kursi dan Menampar Neiman*

Scene 16 menjelaskan kejadian ketika Fletcher mulai memimpin sesi latihan kelas musik secara bersama-sama. Neiman saat itu menempati posisi pemain drum dan karya orkestra musik berjudul *Whiplash* dimainkan. Identifikasi suara pada *scene 16* ini dimulai saat Fletcher melempar kursi ke arah Neiman. Unsur suara benturan kursi yang dilempar Fletcher dan suara musik yang ada dalam *scene* ini bersifat sebagai efek realitas berjenis *foley effect* dan musik realitas. Sesaat kemudian, setelah Fletcher melempar kursi, musik berhenti. Lalu muncul *foley effect* suara Fletcher menghela napas dan suara langkah kakinya yang mendekat ke arah Neiman.

Unsur *speech* yang ada pada *scene* ini berasal dari dialog perseteruan antara Fletcher dengan Neiman karena persoalan tempo permainan musik. Neiman berkali-kali melakukan kesalahan saat memainkan instrumen drum. Berikut petikan dialog aksi Fletcher dan reaksi jawaban Neiman.

Fletcher : *Why do you suppose I just hurled a chair at your head, Neiman?*
 Neiman : *I don't know.*
 Fletcher : *Sure you*
 Neiman : *The tempo?*
 Fletcher : *Were you rushing or dragging?*
 Neiman : *I don't know.*
 Fletcher : *Start.*
 Neiman : *Five, six, seven...*
 Fletcher : *In four, damn it. Look at me.*
 Neiman : *One, two, three, four. One, two, three, four. One, two, three...*
 Fletcher : *Now, was I rushing or was I dragging?*
 Neiman : *I don't know.*
 Fletcher : *Count again.*
 Neiman : *One, two, three, four. One, two, three, four. One, two, three, four.*
 Fletcher : *Rushing or dragging?*
 Neiman : *Rushing.*
 Fletcher : *So you do know the difference. If you deliberately sabotage my band, I will fuck you like a pig. Now, are you a rusher, or are you a dragger, or are you gonna be on my fucking time?*

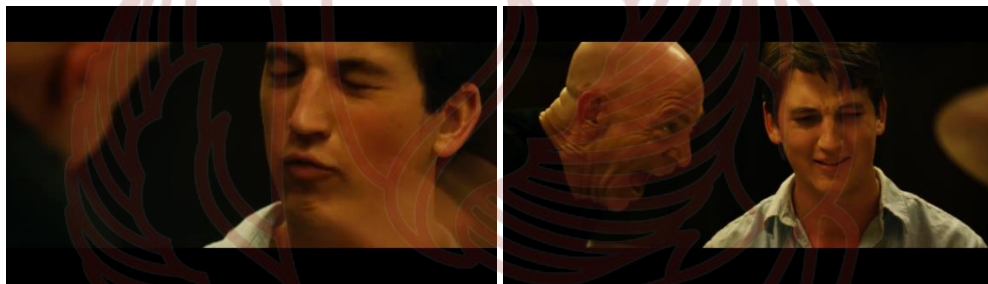
Gambar 21. Potongan dialog antara Fletcher dengan Neiman.
 TC.00:27:19 – 00:28:06



Gambar 22. Fletcher melempar kursi ke arah Neiman.
 TC.00:27:05 – 00:27:12

Intonasi dan volume suara yang keras diucapkan Fletcher merepresentasikan kemarahannya, sementara itu respon ucapan dengan volume lemah atau lirih dari

Neiman memperlihatkan ekspresi ketakutannya. Di sela-sela dialog keduanya terdapat efek suara realitas berjenis *foley effect*, yaitu suara tangan Fletcher yang menampar pipi Neiman. *Folley effect* tersebut terletak pada petikan kalimat dialog “*One, two, three, four. One, two, three, four. One, two, three....*” yang diucapkan Neiman. Suara tamparan yang keras tersebut seolah memanifestasikan ketukan tempo bagi Neiman yang mencoba menghitung angka. *Foley effect* suara tamparan tangan Fletcher kepada Neiman itu terulang kembali sesaat kemudian setelah keduanya berdialog lagi.



Gambar 23. Fletcher menampar dan memarahi Neiman.
TC: 00:27:38 – 00:28:06

Unsur dramatik yang ada dalam *scene* 16 adalah konflik yang dipahami sebagai pertikaian antara kehendak melawan hambatan, sehingga membendung jalannya kehendak tersebut menuju tujuannya. Konflik merupakan tahap mulai terjadinya pertentangan antar tokoh, yang dalam *scene* ini adalah pertikaian antara Fletcher dengan Neiman. Pada konflik dalam *scene* 16, sudah mulai terlihat saat Fletcher melempar kursi ke arah Neiman. Permasalahan itu dipicu karena Neiman tidak mampu mengikuti tempo musik. Pada saat konflik inilah terjadi hal-hal yang bersifat tidak menyenangkan.

Sound design yang menunjang unsur dramatik konflik pada *scene* ini dapat diidentifikasi berupa efek suara realitas, yaitu dialog ucapan kemarahan Fletcher dan ekspresi respon ucapan Neiman yang bervolume lemah. *Folley effect* yang mendukung unsur dramatik konflik, muncul melalui suara benturan kursi yang dilempar Fletcher ke tembok dan suara tamparan tangan Fletcher ke pipi Neiman berkali-kali.

Tabel 15. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 16

Scene 16			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
Dialog antara Fletcher dengan Neiman	Band memainkan orkestra musik <i>Whiplash</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Suara kursi di lempar fletcher - <i>Ambience</i> ruangan mulai hening - Suara nafas Fletcher - Suara tamparan tangan Fletcher ke pipi Neiman 	Konflik

D. Analisis Sound Design dan Unsur Dramatik Tahap Crisis

Scene 38 menjelaskan tentang sebuah kejadian dramatik yang terjadi antara Fletcher dengan siswa-siswanya. Fletcher marah akibat siswa pemain *drum* belum mampu menguasai pola pukulan instrumen *drum* dengan tempo permainan yang cepat. Neiman yang menjadi bagian dari siswa *drum* dipaksa untuk mengikuti ketukan tempo yang diminta Fletcher.

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *crisis* terdapat dalam *scene* 38. Uraian analisis *sound design* dan unsur dramatik secara spesifik

pada tahap *crisis* tersebut terdapat pada adegan saat Fletcher meluapkan kemarahannya kepada Neiman.

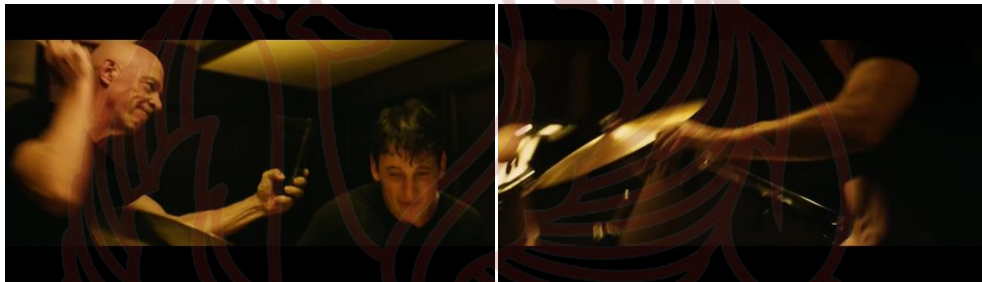
Bagian penting dalam *scene* 38 ini dimulai dengan *speech* atau dialog Fletcher kepada Neiman. Unsur *speech* mengawali terjadinya pertikaian tersebut. Pada petikan dialog ini, volume bicara Fletcher sangat keras sebagai bentuk instruksinya. Kemudian Neiman menanggapi dengan sikap gestur gerak tubuh yang bermain drum sesuai perintah Fletcher. Pertikaian keduanya dipicu karena persoalan tempo permainan musik yang kacau, sehingga membuat Fletcher marah. Ketika sesi latihan drum di kelas tersebut, Fletcher sengaja menguji Neiman bermain dengan tempo yang sangat cepat. Identifikasi isi percakapan Fletcher menyiratkan ancaman yang emosional. Petikan dialog tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

Fletcher : *Neiman. Maybe it's time to finally bring this home. What do you say? Show me. Don't slow down. Pick it up. Faster! Faster! Faster! Faster! Faster! Keep playing! Keep playing! Keep playing! Keep playing! Don't stop! Neiman, you earned the part. Alternates, you wanna clean the blood off my drum set?*

Gambar 24. Petikan dialog yang diucapkan Fletcher.
TC.00:59:46 – 01:01:36

Unsur musik yang melengkapi adegan ini adalah musik realitas dan musik ilustrasi. Dominasi musik realitas tampak dan muncul secara *on screen* sesuai dengan visual yang ada, yaitu aktivitas Neiman bermain drum, sedangkan musik ilustrasi dihadirkan bersamaan pada saat tensi emosional Fletcher mulai meningkat. Karakter suara yang muncul pada musik ilustrasi tersebut adalah suara *sustain*

panjang dan datar. Musik ilustrasi ini muncul sesaat dan tenggelam kemudian ketika Neiman mulai memainkan drumnya, sehingga yang terdengar adalah musik realitas pada aktivitas Neiman memukul instrumen *drum set*. Di saat emosi Fletcher naik, dirinya mengambil *cowbell* dan memberi ketukan-ketukan dengan pukulan suara bervolume keras ke telinga Neiman untuk menuntun tempo permainan drum. Aktivitas Fletcher yang memukul *cowbell* tersebut ditampilkan sesuai dengan visualnya atau *on screen*.



Gambar 25. Luapan emosi kemarahan Fletcher
TC.01:00:19 – 01:00:37

Beberapa detik kemudian Fletcher yang semakin marah melempar instrumen *floor tom* hingga membentur dinding. Selain itu Fletcher juga sempat menendang *stand* yang ada di dekat Neiman. Efek suara benturan pada aktivitas Fletcher melempar instrumen *floor tom* dan stand yang ditendang tersebut adalah *foley effect*. Suara musik ilustrasi dengan karakter suara *sustain* panjang disertai ketukan-ketukan ritmik instrumen piano kembali muncul secara *fade in*. Volume suaranya musik ilustrasi tersebut kemudian berhenti bersamaan dengan instruksi Fletcher dan musik realistik Neiman bermain drum, lalu terdengar lirih suara napas Neiman karena kelelahan. *Scene* ini ditutup dengan *speech* petikan

pembicaraan Fletcher yang menyatakan Neiman menjadi pemain drum ini pada kelompok kelas musik tersebut.

Unsur dramatik dalam *scene* 38 ini adalah konflik eksternal, yaitu kemarahan Fletcher kepada Neiman. Unsur dramatik konflik ini diidentifikasi dari penyatuan yang selaras antara unsur suara dengan visualnya. Musik ilustrasi menunjang jalannya konflik sehingga tensi emosional kemarahan Fletcher dan ketegangan yang dirasakan Neiman diperlihatkan melalui aksi visual semakin kuat. Begitu juga dengan musik realitas, yaitu ritme permainan Neiman yang semakin lama semakin cepat, atau semakin keras volumenya. Dinamika antara volume musik realitas dengan musik ilustrasi ini saling melengkapi. Timbul dan tenggelam secara bergantian menyesuaikan aksi dari para tokoh. Pada efek realitas seperti benturan suara *cowbell*, *floor tom*, dan *stand* yang ditendang Fletcher menjadi aksen-aksen yang menajamkan dramatisasi konfliknya.

Tabel 16. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 38

Scene 38			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
Dialog Fletcher	-Permainan solo drum <i>double swing</i> -Ilustrasi karakter suara <i>drone</i>	- Suara <i>cowbell</i> di pukul Fletcher - Suara <i>floor tom</i> di lempar Fletcher - Suara <i>stand note</i> di tendang Fletcher - Suara Nafas Neiman	Konflik eksternal

E. Analisis *Sound Design* dan Unsur Dramatik Tahap *Climax*

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *climax* terbagi menjadi beberapa bagian terpilih, yaitu terdapat dalam *scene* 43, 44, dan 61. Uraian analisis *sound design* dan unsur dramatik secara spesifik pada tahap *climax* tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut;

1. *Scene* 43: Neiman Mengalami Kecelakaan

Scene 43, menjelaskan kejadian ketika Neiman terburu-buru mengambil stick drum yang tertinggal di tempat rental mobil. Waktu yang terbatas membuat Neiman cemas dan emosi. Ketika dalam perjalanan, Neiman sempat berkomunikasi dengan salah satu temannya. Neiman memberitahukan bahwa dirinya sudah menuju Dunellen, namun tiba-tiba dirinya kehilangan fokus dan mengalami kecelakaan. Mobilnya terbalik dan rusak parah.

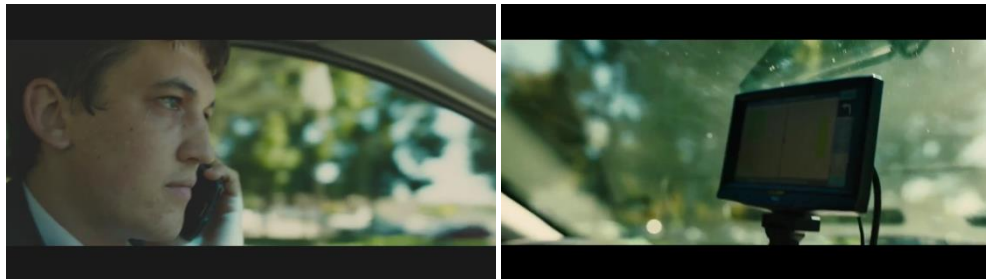
Bagian penting dalam *scene* 43 ini dimulai dengan unsur musik ilustrasi. Adanya musik ilustrasi tersebut melengkapi visual *scene* ketika Neiman terburu-buru mengambil stick drum yang ketinggalan di tempat persewaan mobil. Unsur *foley effect* pada *scene* 43 dimunculkan begitu kuat sebagai penekanan atas kondisi dan situasi saat Neiman terburu-buru mengambil *stick drum*. Beberapa unsur *foley effect* yang menggambarkan sikap Neiman ketika terburu-buru dapat diidentifikasi dalam beberapa jenis sumber suaranya, di antaranya benturan pintu yang dibuka. Setelah berganti *shot*, secara *on screen* dilanjutkan ke *foley effect*

suara kunci mobil. Kemudian *off screen* suara mesin mobil yang menyala dan disusul *foley effect* suara knalpot mobil yang menderu.

Kondisi yang terburu-buru tersebut dikuatkan dengan suara decit ban mobil yang bergesekan dengan aspal yang divisualkan secara *on screen*. Kejadian berlangsung cepat, setelah itu terlihat dan terdengar suara mobil yang mengerem berhenti. Semua *shot* beserta suaranya tersebut berlangsung sangat cepat dan dimunculkan secara *on screen* maupun *off screen*.

Setelah Neiman sampai di tempat persewaan mobil, lalu terdengar *foley effect* pintu yang dibuka. Disusul *foley effect* langkah kaki Neiman saat berlari masuk ruangan, suara tangan mengambil *stick drum* di atas kursi, dan suara langkah kaki berlari keluar ruangan. Suara-suara *foley effect* aktivitas yang berurutan tersebut diambil secara *on screen*. Setelah Neiman berhasil mengambil *stick drum*nya, kemudian dirinya bergegas menuju ke dalam mobilnya. *Foley effect* berganti ke suara pintu mobil yang ditutup, lalu terdengar suara gesekan dan decit ban mobil yang melaju menderu dengan cepat.

Beberapa detik kemudian *shot* berpindah ke aktivitas Neiman di dalam mobil dan sedang menelpon temannya. Unsur *foley effect* suara getaran telepon sempat muncul beberapa detik kemudian sesaat setelah Neiman berada di dalam mobil. *Foley effect* suara getaran telepon tersebut menandai aktivitas ketika Neiman akan menerima telepon.



Gambar 26. Neiman menelepon dan terdengar pula *voice over* aplikasi *GPS*
TC.01:06:01 – 01:06:09

Unsur dialog dalam *scene* ini adalah *diegetic sound on screen* dan *diegetic sound off screen*. *Diegetic sound on screen* terdapat pada aktivitas yang diucapkan Neiman ketika menelepon, sedangkan *diegetic sound off screen* terdapat pada suara temannya yang ditelepon tersebut. Volume dialog tersebut juga memperlihatkan sebuah ekspresi emosi kecemasan dan kemarahan Neiman. Isi dialog percakapan telepon tersebut menyatakan bahwa Neiman sudah dalam perjalanan menuju *Dunellen*. Beberapa detik kemudian, disela-sela percakapan Neiman tersebut juga terdapat *diegetic sound on screen* instruksi aplikasi *GPS*. Suara tersebut menyela dan memberitahukan arah perjalanan mobil yang dikendarai Neiman. Berikut petikan dialog percakapan telepon yang dilakukan Neiman kepada temannya.

Neiman : *Tell Fletcher I'm coming.*
 VO telepon : *What's taking you so long? We're moving on-stage.*
 Neiman : *I got locked in my car. I'm coming.*
 VO Maps : *Left turn, 200 feet.*
 VO telepon : *Are you driving?*
 Neiman : *No.*
 VO telepon : *What the hell was that noise?*
 Neiman : *Okay, why don't you just tell Fletcher that I'm coming, you mother fucker?*

Gambar 27. Petikan dialog Neiman dengan temannya lewat telepon.
 TC.01:06:01 – 01:06:18

Beberapa detik sesaat setelah Neiman memaki-maki temannya, tiba-tiba terdengar *foley effect* suara decit suara rem truk, disusul suara benturan keras dan pecahan kaca. Sebuah truk besar menghantam mobil yang dikendarai Neiman.

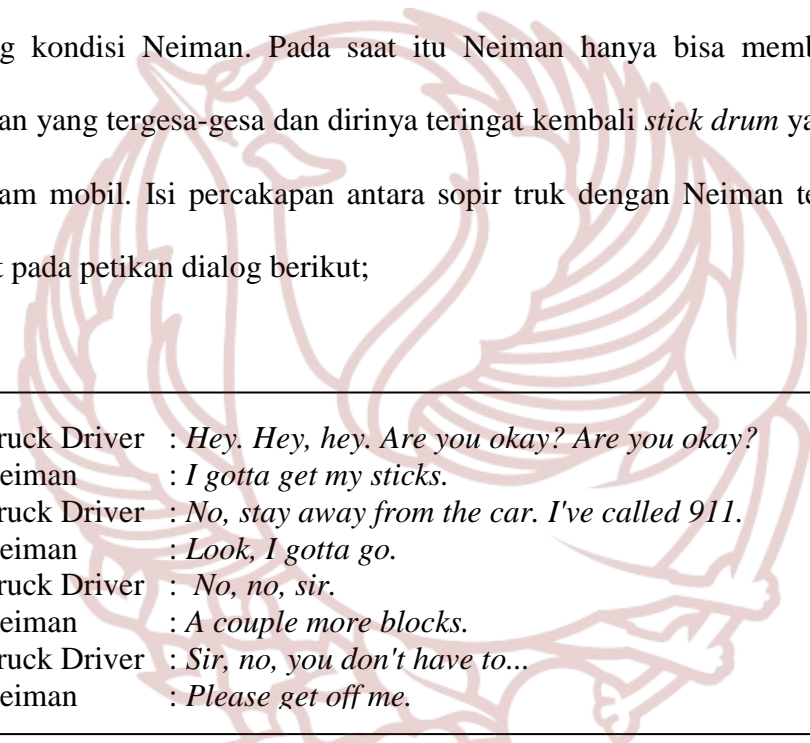


Gambar 28. Neiman mengalami kecelakaan.
 TC.01:06:019 – 01:07:03

Foley effect suara kecelakaan tersebut mengakhiri suara musik ilustrasi yang muncul sejak awal ketika Neiman berangkat mengambil *stick drum*. Setelah itu saat Neiman masih sadar dan mengalami luka-luka, suara yang terdengar pada situasi tersebut adalah *ambience* keheningan di dalam mobil Neiman, *foley effect* napas Neiman, dan beberapa kali suara gesekan benda-benda yang terserak

karena kecelakaan tersebut. Sesaat setelah itu, Neiman keluar dari mobil. Ketika keluar jenis efek yang muncul pada saat Neiman keluar dari mobilnya yang terbalik adalah gesekan antara tubuh Neiman dengan aspal jalanan.

Neiman ternyata masih kuat berdiri, lalu dirinya dihampiri sopir pengendara truk tersebut dan terjadi dialog singkat antara keduanya. Dialog keduanya tersebut diawali dari sopir truk yang menanyakan dan menyatakan sikap kekhawatiran tentang kondisi Neiman. Pada saat itu Neiman hanya bisa membalas dengan jawaban yang tergesa-gesa dan dirinya teringat kembali *stick drum* yang tertinggal di dalam mobil. Isi percakapan antara sopir truk dengan Neiman tersebut dapat dilihat pada petikan dialog berikut;



Truck Driver : *Hey. Hey, hey. Are you okay? Are you okay?*
Neiman : *I gotta get my sticks.*
Truck Driver : *No, stay away from the car. I've called 911.*
Neiman : *Look, I gotta go.*
Truck Driver : *No, no, sir.*
Neiman : *A couple more blocks.*
Truck Driver : *Sir, no, you don't have to...*
Neiman : *Please get off me.*

Gambar 29. Petikan dialog Neiman dengan sopir truk.
TC.01:07:02 – 01:07:16

Ketika sopir truk menghampiri dan memulai dialog dengan Neiman, lalu terdengar musik ilustrasi berupa suara instrumen piano dan disusul suara snare drum dan *cymbal* yang dinamis, sedangkan unsur efek pada saat Neiman kembali mengambil *stick drum* yang tertinggal di mobilnya adalah *foley effect* benturan stick drum, serta gesekan pakaian Neiman di antara aspal dan kursi mobil.

Unsur dramatik yang ada dalam *scene* 43 ini dapat diidentifikasi sebagai konflik internal. Poin unsur dramatik konflik internal ini adalah kejadian kecelakaannya. Hal itu dipicu oleh sikap Neiman yang terburu-buru karena mengejar waktu konser akan segera dimulai. Unsur musik ilustrasi yang muncul sejak dari awal Neiman berangkat untuk mengambil *stick* sangat mendukung terciptanya tensi emosional konflik internal. Dialog yang terkesan buru-buru menggambarkan sebuah ekspresi ketertekanan emosional kemarahan, kecemasan. Pada unsur *foley effect*, benturan-benturan keras saat kecelakaan memberikan tekanan aksen yang kuat untuk menunjang dramatik konflik internal secara mendalam.

Tabel 17. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 43

Scene 43			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
-Dialog Neiman melalui telepon. -Dialog Neiman dengan pengemudi truk	Ilustrasi Musik	<ul style="list-style-type: none"> - Suara pintu terbuka - Suara kunci mobil yan di nyalakan - Suara mobil menderu dan decitan ban - Suara pintu di buka - Suara aktivitas Neiman mengambil <i>stick</i> drum - Suara pintu mobil yang di tutup - <i>Ambience</i> di dalam mobil - Suara map 	Konflik internal

		<ul style="list-style-type: none"> - Suara decitan truk mengerem - Suara tabrakan - Suara pecahan kaca - <i>Ambience</i> keheningan di dalam mobil - Suara gesekan benda yang terserak - Nafas Neiman - Suara langkah kaki Neiman berlari 	
--	--	--	--

2. *Scene 44: Neiman Berkelahi dengan Fletcher*

Scene 44 adalah keadaan ketika konser akan dimulai dan Neiman sudah hadir menempati posisinya sebagai *drummer*. Sebuah lagu dimainkan, Neiman dengan kesakitan mencoba mengikuti alur permainan musiknya. Di tengah-tengah situasi konser yang sedang berlangsung, Neiman tidak mampu menahan rasa sakit akibat luka kecelakaan.

Bagian pada *scene 44* diawali dengan musik ilustrasi yang berdurasi sangat pendek ketika Neiman mempersiapkan diri duduk di bangku drum set. Bersamaan dengan itu terdengar bunyi *foley effect* benturan-benturan *stick*, tas yang diletakkan dari tangan Neiman dan *diegetic sound off screen* suara dialog dari *announcer* gedung konser Dunellen. Selain itu terdapat *ambience* suara ruangan yang muncul berupa suara datar degungan. Hal ini memberikan sebuah kondisi

realitas dan memperkuat situasi dimulainya sebuah konser. Petikan dialog *announcer* tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Announcer : *The Shaffer Conservatory Studio Band.*

Gambar 30. Petikan suara instruksi dari *announcer*.
TC.01:07:56 – 01:07:59

Beberapa saat kemudian, konser dimulai. Lagu berjudul *Whiplash* dimainkan dengan aba-aba Fletcher. Neiman memulai permainan musiknya dengan pukulan perkusif set drum diikuti orkes musik tiup dan beberapa instrumen lainnya dari teman-temannya. Jenis musik yang terjadi adalah musik realitas, baik secara *on screen* maupun *off screen*. Selama permainan berlangsung Neiman menahan rasa sakitnya, hingga tanpa kontrol, *stick* yang digenggamnya terlepas. *Diegetic sound off screen* di *scene* ini terjadi pada saat *stick* terjatuh, orkestra musik masih berjalan, namun *shot* diperlihatkan adalah *stick* yang terjatuh. Musik jazz yang tersaji tersebut memberikan kesan realitas beserta kejadian hambatan atau kendala yang dialami Neiman dalam sebuah konser.

Unsur dialog muncul ketika Fletcher datang dan menegur Neiman. Fletcher merasa tidak nyaman melihat Neiman yang semakin tidak kuat mengikuti alur permainan musik. Pada kejadian tersebut, suara dialog Fletcher terdengar, namun suara balasan yang diucapkan Neiman tidak terdengar. Berikut petikan dialog pendek yang diucapkan Fletcher kepada Neiman.

Fletcher : *Neiman, what the fuck?*
Neiman : *Fuck.*

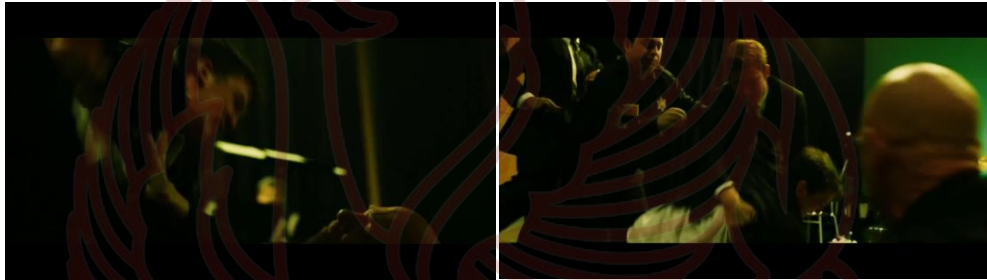
Gambar 31. Petikan dialog umpatan antara Fletcher dengan Neiman.
TC.01:08:56 – 01:09:10

Petikan dialog pendek yang diucapkan Fletcher kepada Neiman tersebut terkesan kasar dan memperlihatkan sebuah teguran atau peringatan terhadap Neiman, karena pola permainan drum menjadi kacau. Beberapa saat setelah Fletcher mengingatkan, permainan perkusif drum yang dimainkan Neiman malah semakin kacau. Hal ini membuat Fletcher semakin merasa tidak nyaman dengan permainan drum Neiman tersebut. Fletcher kemudian menghentikan laju konser musik, lalu menegur Neiman. Musik kemudian berhenti, volume suaranya semakin menurun, namun masih terdengar suara piano secara *diegetic off screen*, karena wujud instrumen pianonya tidak tampak. Musik realitas yang terdengar dalam situasi konser berperan memperkuat *mood* adegan pada *scene* tersebut.

Fletcher : *Neiman... You're done.*
Fletcher : *Gentlemen, ladies, I apologize on behalf of Shaffer Conservatory.*
Neiman : *Piece of shit. I'll fucking kill you. Fuck you.*
Fletcher : *Get the...*
Neiman : *Get the fuck off me.*
Fletcher : *Get off me.*
Neiman : *Fuck off.*
Neiman : *Fuck you. Fuck you! Fuck you, Fletcher! Fuck you! Get off. Fuck. Piece of shit! Fuck you!*

Gambar 32. Petikan dialog antara Fletcher dengan Neiman.
TC.01:09:39 – 01:10:26

Suasana ruang konser tiba-tiba mendadak berubah hening. Suara yang muncul adalah *foley effect* suara langkah kaki Fletcher dan suara napas Neiman yang masih terengah-engah. Pada saat Fletcher mendatangi Neiman, terjadi dialog di antara keduanya. Fletcher merasa kecewa dan memutuskan untuk mengeluarkan Neiman dari kelompok musik yang dilatihnya. Mendengar ucapan Fletcher tersebut, Neiman tidak terima dengan keputusan Fletcher, hingga menjadi emosi dan marah. Neiman lalu meloncat dan berkelahi dengan Fletcher.



Gambar 33. Neiman berkelahi dengan Fletcher.
TC.01:10:03 – 01:10:26

Unsur efek yang muncul pada saat kejadian tersebut adalah *ambience* suara datar ruang konser. *Ambience* tersebut memberikan kesan ketenangan atau keheningan. Selain itu, pada saat Neiman berkelahi dengan Fletcher terdapat suara *foley effect*, yaitu ketika Neiman akan bangkit dan berdiri, diawali dengan suara benda terjatuh yang terdengar secara *diegetic off screen*, disusul suara benturan *bass drum* yang ditendang Neiman, suara benturan *cymbal*, suara benturan tubuh Neiman saat dirinya menabrak Fletcher, dan banyak suara langkah kaki serta suara tubuh orang-orang yang saling berbenturan karena meleraikan perkelahian.

Semua unsur efek, baik *ambience* maupun *foley effect*, yang muncul di dalam adegan perkelahian tersebut menguatkan realitas *mood scene*.

Unsur dramatik yang ada dalam *scene* ini dapat diidentifikasi sebagai konflik eksternal. Poin unsur dramatik konflik eksternal ini adalah perkelahian antara Neiman dengan Fletcher. Hal itu dipicu ketika Neiman tidak mampu mengikuti tempo dan alur permainan musik di konser tersebut. Unsur musik realitas yang muncul sejak dimulainya konser memberikan kesan realistis. Volume suara dialog yang emosional memperlihatkan kemarahan. Sementara pada efek yang muncul yaitu *ambience* dan benturan benda-benda di sekeliling Neiman serta benturan suara pukulan dari perkelahian sangat mendukung terciptanya tensi emosional konflik eksternal di antara keduanya. Pada unsur *foley effect*, benturan-benturan keras saat terjadi perkelahian memberikan tekanan aksen yang kuat untuk menunjang dramatik konflik eksternal secara mendalam.

Tabel 18. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 44

Scene 44			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
Dialog Fletcher dengan Neiman	-Ilustrasi musik -Group orkestra memainkan “Caravan”	- <i>Ambience</i> di dalam panggung sedang menyiapkan peralatan - Langkah kaki Neiman - Suara benturan <i>stick</i> - Suara tas <i>stick</i> yang diletakkan Neiman - <i>Fade in Announcer</i> - Suara <i>stick</i> jatuh - Suara langkah kaki Fletcher - Suara nafas Neiman - Suara <i>bass drum</i> di tendang Neiman - Suara Fletcher terjatuh membentur lantai	Konflik eksternal

		<ul style="list-style-type: none"> - Suara langkah kaki personil band memisah Neiman dengan Fletcher yang sedan berkelahi - Suara pintu tertutup 	
--	--	--	--

3. *Scene* 61: Fletcher Menjebak Neiman

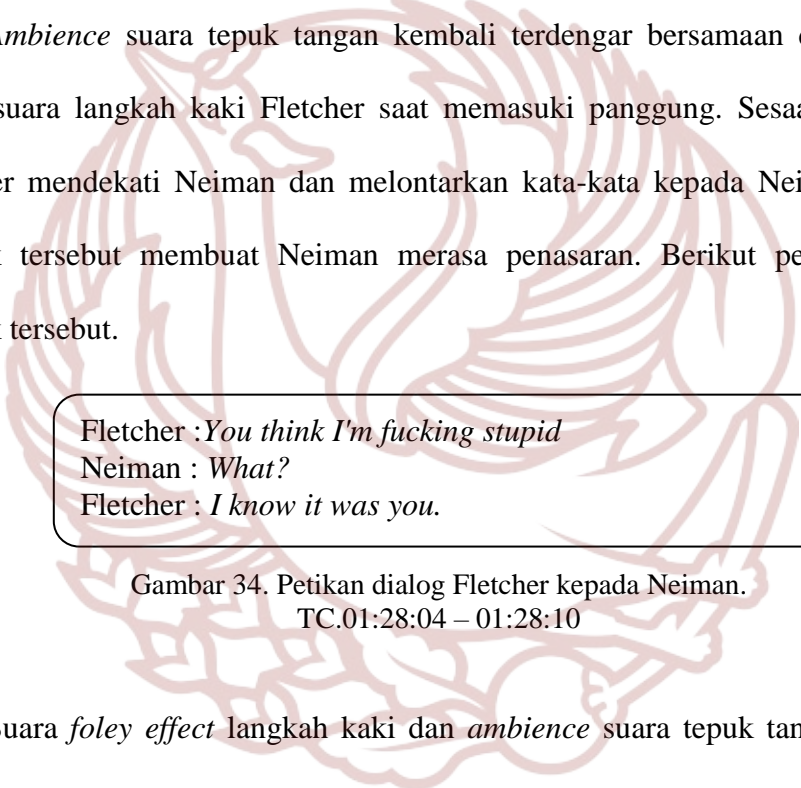
Scene 61 menjelaskan situasi konser di JVC, dalam suatu kesempatan lain yang melibatkan pertemuan antara Neiman dengan Fletcher. *Scene* 61 menceritakan rencana Fletcher yang ingin menjebak dan mempermalukan Neiman di depan audien. Fletcher merencanakan materi lagu konser yang berbeda dari apa yang telah dipersiapkan Neiman sebelumnya.

Bagian *scene* 61 diawali dengan suara tepuk tangan penonton di dalam ruangan konser dan disusul oleh suara langkah kaki Neiman. *Ambience* suara tepuk tangan merupakan *diegetic sound off screen*, karena tidak menampilkan aktivitas penontonnya, sedangkan langkah kaki Neiman merupakan jenis suara *foley effect*. Suara langkah kaki tersebut tidak nampak *shot* visualnya bagian kaki, sehingga hal ini dapat dikatakan sebagai *diegetic sound off screen*. Suara *ambience* tepuk tangan berperan memperkuat *mood* situasi realitas sebuah konser, sedangkan langkah kaki memperlihatkan aktivitas realitas saat Neiman berjalan masuk ke sudut panggung untuk menempati posisinya sebagai drummer di kelompok musik tersebut.

Ambience suara tepuk tangan kemudian berhenti, setelah Neiman menempati posisi duduknya di antara set drum di depannya. Terdengar suara *foley effect* gesekan kain yang timbul saat Neiman menempatkan posisi duduknya dan

ambience suara berisik yang timbul dari aktivitas teman-temannya saat mempersiapkan posisinya masing-masing. Suara *ambience* tersebut seperti benturan dan gesekan benda-benda peralatan musik. Beberapa saat kemudian, Neiman mengusap-usapkan tangannya di paha dan terdengar cukup jelas suara *foley effect* gesekan tangan ke kain. Suara *foley effect* dan *ambience* tersebut juga memperkuat tanda sebuah realitas aktivitas persiapan sebuah konser musik.

Ambience suara tepuk tangan kembali terdengar bersamaan dengan *foley effect* suara langkah kaki Fletcher saat memasuki panggung. Sesaat kemudian, Fletcher mendekati Neiman dan melontarkan kata-kata kepada Neiman. Dialog pendek tersebut membuat Neiman merasa penasaran. Berikut petikan dialog pendek tersebut.



Fletcher : *You think I'm fucking stupid*
Neiman : *What?*
Fletcher : *I know it was you.*

Gambar 34. Petikan dialog Fletcher kepada Neiman.
TC.01:28:04 – 01:28:10

Suara *foley effect* langkah kaki dan *ambience* suara tepuk tangan kembali terdengar kemudian setelah Fletcher berjalan menjauh dari posisi Neiman. Suara *foley effect* langkah kaki dan *ambience* suara tepuk tangan tersebut terjadi secara *diegetic sound off screen* karena tidak tampak detail aktivitas visualnya. Setelah berganti *shot*, suara *ambience* tepuk tangan berganti dengan suara sambutan dari Fletcher kepada seluruh penonton di konser tersebut. Fletcher bermaksud untuk memperkenalkan semua musisinya dan memulai konsernya di festival bernama JVC itu. Dialog sambutan yang diucapkan Fletcher tersebut berlangsung secara

diegetic sound on screen maupun *off screen*, sehingga tampak pula visual ekspresi Neiman dan teman-temannya. Hal ini dimaksudkan untuk memperkuat realitas situasi di sekelilingnya. Petikan isi dialog yang diucapkan Fletcher dapat dijelaskan sebagai berikut.

Fletcher : *Thank you, ladies and gentlemen. We're very excited to be here kicking off the JVC Festival this year. I'm Terence Fletcher, these are some of the best musicians in New York, which means they're some of the best musicians in the world. We're gonna do some old standards, but we're gonna start with a new tune by Tim Simonec called "Upswingin'."*

Gambar 35. Petikan dialog sambutan Fletcher kepada seluruh penonton di konser musik festival JVC.
TC.01:28:24 – 01:28:43

Setelah Fletcher selesai memberikan sambutan kepada seluruh penonton, lalu terdengar *foley effect* suara-suara benturan dan gesekan benda-benda di sekitar panggung, yaitu gesekan suara stick drum, suara gesekan kertas partitur musik, dan kemudian disusul oleh suara langkah kaki Fletcher yang terjadi secara *diegetic sound on screen* maupun *off screen*. Setelah Fletcher menempati posisinya sebagai konduktor pada kelompok musik tersebut, beberapa saat kemudian terdengar *foley effect* suara-suara tiupan dan gesekan angin yang keluar dari terompet ketika peniup terompet mempersiapkan dirinya masing-masing. Setelah itu terdengar suara *foley effect* kursi yang bergeser karena aktivitas Neiman membetulkan posisi tempat duduknya. *Foley effect* tersebut dibuat penata suara dengan menyesuaikan beberapa *shot* gambar aktivitas yang terjadi. Hal ini

dimaksudkan untuk memperjelas realitas dan gambaran aktivitas kondisi panggung saat konser akan dimulai.

Unsur musik yakni musik realitas berjudul *Upswingin* yang muncul dan dimainkan dari aktivitas konser tersebut. Musik realitas berjudul *Upswingin* terdengar secara *diegetic sound on screen* maupun *off screen*. Di tengah permainan tersebut, salah satu teman Neiman yang memegang instrumen contra bass menegurnya, karena tempo permainan drum Neiman terdengar kacau, tidak sesuai irama.



Contra bass player: *What the fuck you doing? Come on, man.*

Gambar 36. Petikan dialog pemain contra bass
TC.01:29:29 – 01:29:44

Setelah beberapa saat kemudian, orkes berjudul *Upswingin* selesai, tepat bersamaan dengan aba-aba Fletcher, namun Neiman masih memainkan pola pukulan drum, sehingga setelah orkes musik *Upswingin* itu selesai, suara drum tersebut terdengar begitu jelas. Pada kejadian ini, terlihat bahwa Neiman tidak hapal dan tidak mampu memainkan orkes berjudul *Upswingin*, sehingga terbongkarlah maksud Fletcher sebelumnya, bahwa tujuannya adalah untuk menjebak Neiman. Neiman kemudian sadar bahwa dirinya telah dijemak oleh Fletcher. Pada saat Neiman tersadar dan merasa malu tersebut, Fletcher datang dan mendekati Neiman. Suara *foley effect* langkah kaki Fletcher terdengar secara *diegetic sound off screen* saat mendekati Neiman. Unsur dialog dalam *scene* ini kembali terjadi ketika Fletcher mendekati Neiman. Fletcher mengatakan bahwa Neiman tidak memiliki kemampuan bermain drum dengan baik.

Fletcher : *Yeah, I guess, maybe you don't have it.*

Gambar 37. Petikan dialog yang diucapkan Fletcher.
TC.01:30:48 – 01:30:52

Setelah Fletcher melontarkan kata-kata bahwa Neiman tidak memiliki kemampuan bermain drum dengan baik, kemudian pergi meninggalkan Neiman. Suara efek yang ada pada saat Fletcher pergi meninggalkan Neiman adalah jenis suara *foley effect* langkah kaki yang terdengar secara *diegetic sound off screen*. Beberapa saat kemudian muncul musik ilustrasi yang dimulai dari suara piano. Neiman yang merasa kecewa lalu pergi meninggalkan area panggung konser tersebut. *Foley effect* yang muncul pada saat Neiman pergi dari area panggung konser adalah suara langkah kaki yang terdengar secara *diegetic sound off screen*. Beberapa sumber suara dan jenisnya tersebut menguatkan dramatisasi kekecewaan Neiman terhadap perlakuan Fletcher.



Gambar 38. Neiman pergi meninggalkan area panggung konser
TC.01:31:23 – 01:31:26

Unsur dramatik yang ada dalam *scene* 61 tersebut adalah *suspense* atau ketegangan yang merupakan sebuah kondisi yang muncul pada pikiran penonton. Kondisi ini muncul karena pada *scene* 61 penonton dibuat ragu tentang mampu

tidaknya Neiman memainkan orkestra berjudul *Upswingin*. Hal ini terlihat ketika Neiman bingung memainkan orkestra *Upswingin* tersebut. Ketegangan mengalami puncaknya ketika Fletcher mendatangi Neiman dan mengatakan bahwa Neiman tidak memiliki kemampuan bermain drum dengan baik.

Unsur musik ilustrasi merupakan poin yang mendukung dan menekankan dramatisasi konflik eksternal pada *scene* 61 ini. Musik ilustrasi terdengar dan memberikan kesan menyedihkan saat Neiman pergi meninggalkan area panggung konser tersebut. Beberapa bagian unsur *sound design* lainnya, seperti *ambience* suara tepuk tangan, *dialog* dan *foley effect* dari aktivitas konser tersebut menstimulasi realitas terjadinya dramatik konflik eksternal yang dialami Neiman.

Tabel 19. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 61

Scene 61			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
Dialog Fletcher dengan Neiman dan pemain contra bass	Permainan band Orkestra <i>Upswingin</i> Instrumen musik	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Ambience</i> tepuk tangan penonton - Suara langkah kaki Neiman - <i>Ambience</i> suara berisik aktivitas orchestra yang sedang bersiap-siap - Suara gesekan tangan Neiman di celana - Suara langkah kaki Fletcher - Suara kertas partitur - Suara meniup terompet sedang bersiap-siap - Suara langkah kaki Fletcher - Langkah kaki Neiman berjalan sambil melepaskan jas. 	<i>Suspense</i>

F. Analisis *Sound Design* dan Unsur Dramatik Tahap *Resolution*

Penjelasan pada *scene* ini merupakan kelanjutan dari konser di JVC. Neiman yang sempat putus asa lalu berinisiatif melawan Fletcher. Neiman berjalan pelan kembali ke posisi semula dengan menempati pemain *drum*. Neiman lalu mencoba bermain *drum* tanpa instruksi dari Fletcher.

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *resolution* terdapat dalam *scene* 63. Uraian analisis *sound design* dan unsur dramatik secara spesifik pada tahap *resolution* adalah pada adegan ketika Neiman bermain tanpa partitur.

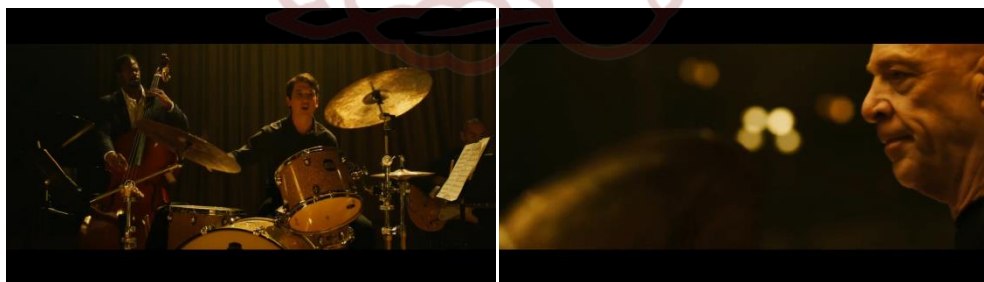
Bagian *scene* 63, *sound design* diawali dari unsur *foley effect* suara langkah kaki Neiman yang berjalan menuju posisi sebagai pemain di bagian drum set. Setelah itu terdapat pula *foley effect* suara benturan stick yang diambil Neiman. Unsur musik yang ada pada adegan ini adalah musik ilustrasi bersuara khas instrumen piano. Suara instrumen piano bersifat ritmik dengan aksent-aksent bunyi ketukan berat. Hal ini memberikan kesan keselarasan dan menekankan situasi tegang pada tiap-tiap langkah kaki Neiman menuju panggung konser. Beberapa saat setelah Neiman duduk, sempat terdengar *foley effect* bunyi benturan suara instrumen cymbal yang terjadi secara *diegetic sound off screen*.

Unsur *speech* atau dialog pada adegan ini adalah ucapan Fletcher yang memberikan sambutan kepada penonton di konser JVC. Sesaat kemudian ketika Fletcher belum selesai memberikan sambutan, Neiman tiba-tiba memainkan pola drum orkestra Caravan tanpa menggunakan partitur, sehingga mengejutkan orang-orang yang berada di arena JVC tersebut, termasuk Fletcher. Bersamaan dengan

permainan pola drum yang dilakukan Neiman musik ilustrasi berganti ke musik realitas. Unsur musik yang muncul pada saat Neiman mengambil inisiatif sendiri tanpa aba-aba dari Fletcher adalah musik realitas karena ditampilkan secara *diegetic sound on screen* dan *off screen*. Neiman kemudian malah memberikan aba-aba orkestra *Caravan* kepada pemain contra bass untuk mengikuti tempo irama permainan drumnya. Fletcher sejenak tampak kebingungan dengan sikap Neiman yang mengambil keputusan sendiri memainkan pola *Caravan*. Beberapa menit musik mengalir, tiba-tiba Fletcher mendatangi Neiman dan menegur Neiman dengan kata-kata ancaman. Berikut dialog yang terjadi pada saat orkestra *Caravan* berlangsung.

Fletcher	: <i>Now we're gonna slow it down a little bit. I'm guessing most of you folks have heard...</i>
Neiman	: <i>I'll cue you in. "Caravan." Three, four.</i>
Fletcher	: <i>I'm gonna gouge out your mother fucking eyes.</i>

Gambar 39. Petikan isi dialog Neiman dan Fletcher pada saat konser berlangsung
TC.01:32:14 – 01:33:39



Gambar 40. Neiman bermain tanpa partitur, kemudian Fletcher mengancamnya.
TC.01:32:29 – 01:33:40

Musik realitas masih terus mengalun. Beberapa *shot* berpindah-pindah menunjukkan detail-detail instrumen beserta pemainnya. Hal ini terjadi secara *diegetic sound on screen* dan *off screen*. Perpindahan berbagai *shot* tersebut menguatkan situasi konser musik yang sedang berlangsung. Selang berganti musik realitas tersebut menunjukkan gaya instrumental aksi pemainnya dan terdengar solo drum Neiman, maupun solo terompet.

Unsur dramatik yang dapat diidentifikasi dari adegan atau *scene* 63 tersebut adalah *suspense* atau ketegangan yaitu sebuah kondisi ketika Neiman mengambil inisiatif memainkan pola drum Caravan tanpa aba-aba dari Fletcher, kemudian diikuti pemain instrumen lainnya. Unsur dramatik *suspense* ini muncul karena sebelumnya Neiman sering gagal bermain, dan pernah menanggung malu di dalam situasi konser, sehingga ketegangan pada *scene* 63 diukur melalui intensitas besarnya kekuatan kehendak Neiman dan resiko apabila terjadi kegagalan. *Sound design* yang mendukung dramatisasi *suspense* dalam *scene* ini adalah unsur musik ilustrasi dan *foley effect* pada awal adegan yang mengawali ketegangannya. Situasi ketegangan berubah saat musik realitas muncul dan mengalun. Musik realitas terjadi saat Neiman memimpin jalannya orkestra secara tiba-tiba juga mempengaruhi intensitas emosional ketegangannya. Hal ini menjadi poin unsur dramatik *suspense*, bahwa Neiman mampu memainkan orkestra berjudul *Caravan*. Musik mengalun dengan baik dan sukses.

Tabel 20. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 63

Scene 64			
SOUND DESIGN			Unsur Dramatik
Speech	Musik	SFX	
Dialog Neiman dengan Fletcher	<ul style="list-style-type: none"> -Ilustrasi musik -Pemain musik memainkan Orkestra <i>Caravan</i> -Permainan solo drum Neiman 	<ul style="list-style-type: none"> - Langkah kaki Neiman - Suara benturan <i>stick drum</i> - Suara <i>cymbal</i> 	<i>Suspense</i>

G. Analisis *Sound Design* dan Unsur Dramatik Tahap *Conclusion*

Identifikasi tahap *conclusion* pada film *Whiplash* ini terdapat pada *scene* 63, mengetengahkan kejadian dramatik yaitu memperlihatkan aksi dan reaksi ketika Neiman bermain *drum* dengan luar biasa. Reaksi Fletcher tiba-tiba berubah, bahkan Fletcher terpesona dengan aksi yang dilakukan Neiman.

Analisis unsur dramatik berdasarkan *sound design* pada tahap *conclusion* juga terdapat dalam *scene* 63. Bagian *scene* 63 ini juga terdapat struktur dramatik *conclusion*, karena nasib Neiman dan Fletcher terungkap di bagian ini, yaitu masing-masing mendapat kepastian atas peristiwa yang terjadi di dalam konser. Uraian analisis *sound design* dan unsur dramatik secara spesifik pada tahap *conclusion* tersebut dapat dijelaskan pada adegan ketika Fletcher tersenyum bangga kepada Neiman.

Bagian *scene* ini diawali dari musik realitas, yaitu permainan solo drum yang dilakukan Neiman secara *diegetic sound on screen* dan *off screen*. Fletcher

melihatnya dengan pandangan terkejut, karena Neiman terlihat mahir memainkan pola solo drum. Detail-detail musik realitas tersebut diperlihatkan secara *diegetic sound on screen* pada instrumen tertentu sesuai pola pukulan Neiman, yaitu snare drum, *cymbal*, *floor tom*, *hi-hat*, dan pergerakan tangan Neiman. Hal ini memberikan dan memperlihatkan realitas sebuah aktivitas permainan *solo drum*. Beberapa saat kemudian Fletcher yang merasa penasaran mendatangi dan bertanya kepada Neiman. Berikut petikan dialog singkat yang diucapkan Fletcher kepada Neiman.

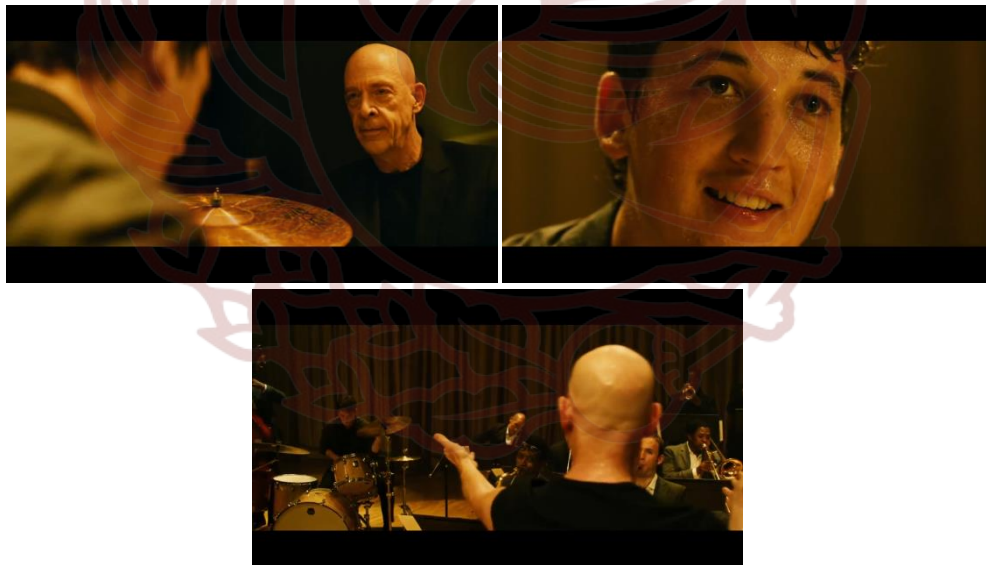
Fletcher	: <i>Andrew, what are you doing, man?</i>
Neiman	: <i>I'll cue you.</i>

Gambar 41. Petikan dialog antara Fletcher dengan Neiman
TC.01:37:22 – 01:37:25

Setelah itu Fletcher berubah menjadi kagum melihat pola permainan *solo drum* yang dilakukan Neiman yang bermain tanpa henti. Fletcher lalu mengambil inisiatif menuntun Neiman untuk mengikuti instruksinya. Fletcher berusaha menaikkan dinamika dan tempo permainan Fletcher, hingga Neiman mau mengikuti arahan Fletcher. Sesaat kemudian terdengar *fade in* suara distorsi bergemuruh yang lebih mirip dengan suara deru angin. Suara tersebut muncul bersamaan dengan aksen-aksen suara *foley effect cymbal* dan *snare drum* yang dimainkan Neiman. Suara gemuruh tersebut sumber suaranya tidak nampak pada gambar, tetapi mempunyai hubungan fungsional dengan gambar.

Secara fungsional, jenisnya adalah musik ilustrasi, yang dalam hal ini berfungsi untuk menunjang adegan dramatik saat Neiman mempertahankan tempo

permainan drum. Secara visual, pada saat munculnya musik ilustrasi berupa suara yang bergemuruh tersebut, *shot* gambar menjadi *slow motion*. Pada adegan tersebut antara suara dengan gambar saling melengkapi, sehingga memberikan tekanan dramatik yang mendalam. Fletcher lalu kembali memberikan arahan kepada Neiman untuk mengontrol tempo permainan solo drum Neiman dengan ekspresi mengangguk-angguk, tanda kesepakatan atas keputusan Neiman. Lalu Fletcher semakin tertarik dengan sikap Neiman. Fletcher malah justru semakin bersemangat, hingga dirinya meminta Neiman menaikkan tempo permainan drum. Fletcher pada akhir saling lempar senyum dengan Neiman, sebagai tanda kepuasan atas aksi panggung Neiman.



Gambar 42. Ekspresi Fletcher yang bangga melihat kehebatan
Neiman bermain drum
TC.01:39:04 – 01:41:37

Unsur dramatik yang dapat diidentifikasi dari adegan tersebut adalah *surprise* atau kejutan. Unsur dramatik *surprise* ini muncul ketika terjadi di luar

dugaan, yaitu Fletcher tidak menyangka bahwa Neiman mampu melakukan aksi panggung yang luar biasa. Akhirnya Fletcher mengakui kehebatan Neiman sebagai seorang drummer handal. Ekspresi kepuasannya terlihat ketika mengangguk-anggukkan kepala dan tersenyum kepada Neiman. Bahkan Fletcher semakin bersemangat menuntun pola permainan solo drum yang dilakukan Neiman. Unsur *sound design* yang menunjang *surprise* ini adalah musik realitas suara drum dan musik ilustrasi yang berupa suara gemuruh mirip angin bersamaan dengan visual *slow motion* saat Neiman bermain *solo drum*.

Tabel 21. *Sound effect* dan unsur dramatik *scene* 63

<i>Scene</i> 63			
<i>SOUND DESIGN</i>			Unsur Dramatik
<i>Speech</i>	Musik	SFX	
Dialog Fletcher dengan Neiman	Permainan solo drum Neiman	- <i>Ambience</i> distorsi suara gemuruh - Suara napas Neiman	<i>Surprise</i>

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Fim *Whiplash* memasukkan puluhan elemen musik lain, selain suara *drum*, termasuk instrumen untuk pertunjukan band yang ditampilkan dalam film itu. Pada akhirnya, film *Whiplash* menampilkan 10 macam alat musik di sekitar 60 saluran *enroute* ke akhir 5.1 *surround mix*. Ben Wilkins dan Craig Mann menggunakan 11 ruangan di fasilitas audio *Technicolor* di *Paramount* untuk menyiapkan, mengedit, dan membangun *sound effect* akhir untuk *Whiplash* selama musim liburan di akhir tahun 2013. Salah satu adegan dan *sound effect* terbaik dalam film *Whiplash* adalah adegan tabrakan mobil. Adegan ini berisi *sound effect* dan desain visual yang berjalan seiring dalam membangun ketegangan dan menceritakan sebuah kisah.

Terciptanya dramatisasi di dalam film drama *Whiplash*, dibentuk dari beberapa unsur *sound design*, yang meliputi *speech*, musik, dan *sound effect*. Film ini secara keseluruhan berjumlah 63 *scene*. Berdasarkan hasil identifikasi struktur dramatik dan unsur *sound design* terdapat 12 *scene* terpilih yang memenuhi struktur dramatik dan unsur dramatik, yaitu *scene* 1, 6, 8, 10, 12, 16, 38, 43, 44, 61, dan 63.

Unsur *sound design*, bagian *speech* yang muncul berdasarkan identifikasi tersebut mayoritas adalah berbentuk dialog, yang berjumlah 11, dan 2 di antaranya berbentuk *voice over* serta *announcer*. Peranan dialog dalam film ini

adalah memberikan arti dan makna atas semua aktivitas yang terjadi pada tiap-tiap *scene* yang terpilih. Melalui dialog, adegan dramatik dapat lebih dipahami oleh penonton dan alur cerita mudah diketahui arah serta tujuan dari peranan masing-masing tokoh. Seperti adegan dramatik ketika terjadi pertikaian, perkelahian, komunikasi telepon antara Neiman dengan Fletcher dan dengan temannya dalam situasi latihan maupun konser.

Unsur *sound design*, bagian musik yang teridentifikasi berjumlah 12 *scene*. Unsur musik tersebut terbagi menjadi dua jenis, yaitu ilustrasi musik dan musik realitas. Musik ilustrasi bersifat sebagai musik fungsional, berjumlah 7, sedangkan musik realitas berjumlah 10. Musik ilustrasi dan musik realitas berperan dalam menentukan *mood* serta tensi dramatik yang terjadi pada tiap-tiap *scene* terpilih. Musik dalam hal ini membantu meningkatkan kondisi emosional yang terjadi, memperkuat perasaan sedih, marah, cemas, dan tegang.

Efek suara terdapat pada keseluruhan *scene*, dan mayoritas bersifat sebagai efek realitas. Efek suara pada penelitian ini berjumlah 26 suara. Efek suara berjumlah 88 yang terdapat di dalam *scene* terpilih. Peranan efek suara pada film ini sangat dominan, khususnya pada efek realitas yang kemudian menimbulkan kesan suasana natural pada film. Efek suara berperan dalam menekankan emosional tokoh, terutama pada aktivitas yang dilakukan tokoh, seperti memukul snare drum, melempar kursi, maupun membetulkan posisi tempat duduk. Efek suara juga memberikan ciri khas karakter suara pada jenis dan kondisional ruangan, baik itu ruang kamar, ruang kelas, ruang konser, maupun suasana perkotaan.

Berdasarkan hasil analisis, unsur-unsur suara tersebut berperan mewujudkan *mood scene* dan mempengaruhi dramatik penceritaan film *Whiplash*, sehingga tingkat dramatik yang terjadi pada tiap-tiap *scene* dapat berbeda-beda. Unsur dramatik konflik, teridentifikasi menjadi dua bagian yaitu konflik internal dan eksternal. Konflik internal terjadi ketika Neiman mengalami kecelakaan dalam perjalanan saat mengejar waktu konser. Konflik eksternal banyak terjadi pada adegan-adegan pertikaian antara Neiman dengan Fletcher. Konflik eksternal ini sering terjadi di dalam adegan saat latihan dan konser.

Unsur dramatik *curiosity* terjadi pada bagian awal *scene* 1. Anak muda yang bermain drum di dalam sebuah studio dan sosok misterius berkepala gundul tersebut belum diketahui identitasnya, sehingga menimbulkan pertanyaan atau rasa penasaran. Setelah keduanya berdialog, maka dapat diketahui bahwa anak muda itu bernama Neiman dan sosok misterius tersebut adalah seorang kurator yang mencari musisi berbakat. Sosok misterius yang setelah diketahui identitasnya, ternyata adalah Fletcher. Pada bagian awal *scene* 1 tersebut, identitas sebagian tokoh informasinya masih tertutup, sehingga menimbulkan rasa penasaran bagi penonton.

Unsur dramatik *suspense*, menampilkan adegan saat Fletcher melakukan penyeleksian siswa-siswa musik di dalam kelas, situasi yang dirasakan Neiman saat terbangun dan terburu-buru berangkat latihan drum, adegan ketika Neiman bingung tidak mampu memainkan orkestra *Upswingin*, dan adegan yang memperlihatkan sebuah kondisi ketika Neiman mengambil inisiatif memainkan pola drum Caravan tanpa aba-aba dari Fletcher.

Unsur dramatik *surprise* muncul ketika terjadi di luar dugaan, yaitu Fletcher tidak menyangka bahwa Neiman mampu melakukan aksi panggung yang luar biasa. Akhirnya Fletcher mengakui kehebatan Neiman sebagai seorang drummer handal. Ekspresi kepuasannya terlihat ketika mengangguk-anggukkan kepala dan tersenyum kepada Neiman.

B. Saran

Hasil penelitian ini masih banyak kekurangan, terutama pada penguraian aspek *sound design* pada unsur *speech*. Secara garis besar penelitian ini hanya memfokuskan kajian tekstual tentang *sound design* saja. Melalui kesimpulan tersebut dapat disampaikan beberapa poin saran bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian lanjutan dalam mengkaji aspek tekstual maupun kontekstual perfilman, sehingga peneliti lainnya dapat mendalami dan mengkaji ulang film drama *Whiplash* dalam pendalaman aspek *speech* yang merupakan bagian dari *sound design*nya. Penelitian ini tidak mendalami bagian *speech* atau dialognya. Unsur tersebut belum sampai pada analisis mendalam, sehingga makna cerita film *Whiplash* melalui unsur *speech* belum dapat diuraikan secara komprehensif.

DAFTAR ACUAN

Skripsi

Dwi Hartanto. "Analisis Fungsi Ilustrasi Musik Dalam Film *Java Heat*." *Skripsi* Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2014.

Eka Wahyu Primadani. "Gaya Neorealisme dalam Penyutradaraan Film Televisi AKDP (Antar Kota Dalam Provinsi)." *Skripsi* Jurusan Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.

Lutfi Ryan. "Perancangan Tata Suara Bergaya Klasik dalam Film Pendek Fiksi *Prosopagnosia*, Samar." *Skripsi* Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, 2015.

Muhammad Faried. "Unsur Suara Sebagai Pembentuk Soundscape Pada Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*." *Skripsi* Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2019.

Titisan Pulung Manunggal. "Fungsi Suara Latar Sebagai Petunjuk Setting Dalam Film *A Copy Of My Mind*." *Skripsi* Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2018.

Vinny Alpiani. "Analisis Perbandingan Tata Suara dalam Film: Tata Suara dalam Film *Insidious* dan *The Conjuring* yang Bertemakan Horor." *Skripsi* Jurusan Televisi S1, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.

Buku dan Jurnal

Askurifai Baksin. *Videografi, Operasi Kamera, Dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Widya Padjajaran, 2009.

Buckland, Warren. *The Cognitive Theory of Film*. New York: Cambridge University Press, 2003.

- Burhan Nurgiyantoro. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada, 2005.
- Dakic, Vesna. *Sound Design for Film and Television*. Seminar Paper. Grin Verlag Academy, 2010.
- Eriyanto. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKIS, 2011.
- Farhat. *Sistem Multimedia: Representasi dan Kompresi Data Citra Bergerak Macam-Macam Format Video*. Naskah Publikasi. Gunadarma University, 2010.
- Farida Nugrahani. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakrabooks, 2014.
- Flueckiger, Barbara. *Sound Effects: Strategies for Sound Effects in Film* dalam Graeme Harper, Ruth Doughty, dan Jochen Eisentraut (Eds) *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*, Continuum International Publishing Group, 2009.
- HB Sutopo. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006.
- Himawan Pratista. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian, 2008.
- Imam Gunawan. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Iwan Darmawan. *Sound Film*. Pusat Pengembangan Perfilman Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Jacob Sumardjo. *Catatan Kecil tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007.
- Lutters, Elizabeth. *Kiat Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Grasindo, 2006.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Raskin, Richard. *Varieties of Film Sound: A New Typology*. Romansk Inst. Aarhus Universitet, 1992.
- Rikrik El Saptaria. *Panduan Praktis untuk Film dan Teater: Acting Handbook*. Bandung: Rekayasa Sains, 2006.

Siegel, Tatiana. "Sundance: Whiplash Takes Top Honors." *The Hollywood Reporters*, 25 January 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.

Wyatt, Hilary & Tim Amyes. *Audio Post Production for Television and Film*. Elsevier, 2005.

Yoni Wibowo, dkk. Implementasi Teknik Sound Effect dan Voice Over dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak di Kawasan Dolly, *Jurnal Publikasi*, Prodi Multimedia Broadcasting, Jurusan Telekomunikasi, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Sumber Internet

David Sims, 2014, The Uncomfortable Message in *Whiplash*'s Dazzling Finale, *The Atlantic*.
<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/10/the-ethics-of-whiplash/381636/>. Diakses 21 Agustus 2018.

David Sims, 2017, 'Whiplash' Car Crash Analysis, *The Atlantic*.
<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/10/the-ethics-of-whiplash/381636/#>. Diakses 21 Agustus 2018.

Kadence Themes, *Film Analysis. Part 5: Sound*.
<https://filmanalysis.coursepress.yale.edu/sound/>. Diakses, 10 September 2018. Diakses 10 Desember 2018.

Michael Goldman 2014, *Film Sound: Whiplash*.
<http://www.postmagazine.com/Publications/Post-Magazine/2014/November-1-2014>. Diakses 10 Februari 2019.

Mathew Fellows, *Interview: 'Whiplash' sound editor Ben Wilkins*, Audio Media International.
<https://www.audiomediainternational.com/feature/interview-whiplash-sound-editor-ben-wilkins>. Diakses 10 Desember 2018.

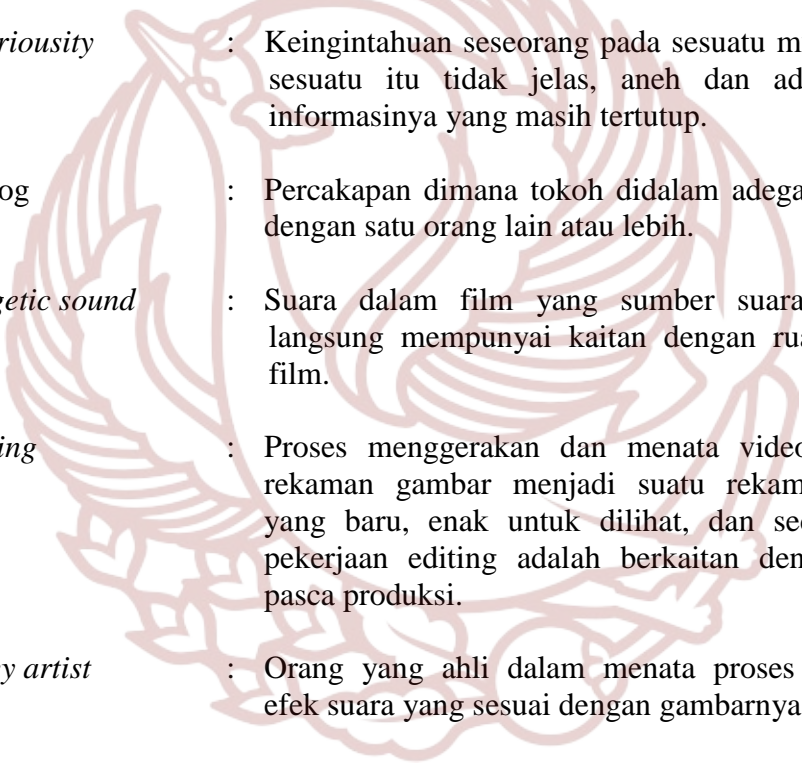
Randi Altman, 2015, Oscar-winner Ben Wilkins on Whiplash's audio mix, edit, *Post Perspective*.
<https://postperspective.com/oscar-nominee-ben-wilkins-whiplashs-audio-mix-edit/>. Diakses 10 Desember 2018.

Sumber Film

Damien Chazelle. DVD Original Film *Whiplash*, 2014.



GLOSARIUM



<i>Ambience</i>	: Suara latar yang hadir di dalam adegan atau <i>scene</i> untuk menunjukkan tempat atau lokasi.
<i>Audience</i>	: Hadirin, penonton, pendengar
Audio visual	: Media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).
<i>Couriosity</i>	: Keingintahuan seseorang pada sesuatu muncul kalau sesuatu itu tidak jelas, aneh dan ada sebagian informasinya yang masih tertutup.
Dialog	: Percakapan dimana tokoh didalam adegan berbicara dengan satu orang lain atau lebih.
<i>Diegetic sound</i>	: Suara dalam film yang sumber suaranya secara langsung mempunyai kaitan dengan ruang adegan film.
<i>Editing</i>	: Proses mengerjakan dan menata video shot/hasil rekaman gambar menjadi suatu rekaman gambar yang baru, enak untuk dilihat, dan secara umum pekerjaan editing adalah berkaitan dengan proses pasca produksi.
<i>Foley artist</i>	: Orang yang ahli dalam menata proses perekaman efek suara yang sesuai dengan gambarnya.
<i>Foley effect</i>	: Suara dalam film yang sinkron dengan layar, misalnya langkah kaki, gerakan benda di tangan (contoh: benturan cangkir dan piring), gemerisik kain, dan lain-lain.
<i>Mise-en-scene</i>	: Tindakan menempatkan beberapa hal ke dalam kerangka film, yaitu segala aspek visual yang muncul pada film, seperti setting, aktor, latar, kostum, pencahayaan dan lain sebagainya.
<i>Mood</i>	: Keadaan emosional yang bersifat sementara, bisa beberapa menit sampai beberapa minggu yang biasanya memiliki nilai kualitas positif atau negatif.

- Non-diegetic sound* : Suara dalam film yang sumber suaranya tidak mempunyai kaitan dengan ruang adegan film.
- Sound* : Getaran yang cepat yang ditransmisikan sebagai variasi dalam tekanan udara.
- Sound effect* : Suara selain dialog yang dihasilkan oleh orang ataupun benda, bersamaan dengan suara-suara yang muncul secara alami pada latar belakang. Secara fungsinya, efek suara dalam film digunakan untuk menekankan informasi yang hendak disampaikan, memberikan kesan realita di dalam ruang cerita, menciptakan ilusi dan juga emosi dalam cerita. Efek suara bisa berkaitan dengan kejadian di dalam atau di luar adegan ceritanya.
- Suspense* : Disebut juga ketegangan, adalah sebuah kondisi yang muncul pada pikiran penonton.
- Voice over* : Teknik produksi di mana suara yang bukan bagian dari narasi yang digunakan dalam radio, produksi televisi, pembuatan film, teater, atau presentasi lainnya. Biasanya dibaca dari naskah dan dapat diucapkan oleh seseorang yang muncul di tempat lain dalam produksi atau dengan bakat suara spesialis. Hal ini biasanya direkam dan ditempatkan di atas sebuah film dan biasa digunakan dalam dokumenter maupun berita untuk menjelaskan informasi.
- Prosopagnosia* : kelainan dalam mempersepsi wajah yang membuat orang yang mengalaminya akan sulit mengenali wajah termasuk wajahnya sendiri. Keadaan ini biasanya diakibatkan oleh kerusakan otak akut.